5E

Spaghetti Fantasy

BranCaloniA

-Macaronicon-

ACHERON

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Lorenzo Antonucci (orcid 0000-0002-6790)

Macaronicon

Il Macaronicon è il primo modulo di espansione per Brancalonia e riunisce tutti i contenuti aggiuntivi sbloccati durante la campagna di crowdfunding del gioco.

Per potere utilizzare questo manuale è necessario possedere il Manuale di Ambientazione di Brancalonia.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.
Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla.
Il Regno di Taglia, i Fratelli di Taglia e la Penumbria sono una creazione di Jack Sensolini e Luca Mazza (Ignoranza Eroica).

Crediti

Direzione Editoriale: Samuel Marolla
Direzione Creativa: Mauro Longo
Redazione: Masa
Design e Sviluppo del Macaronicon: Mauro Longo
Illustrazione di copertina: Lorenzo Nuti
Testi e coordinamento contributi: Mauro Longo
Avventure di: Christian "Zoltar" Bellomo, Masa, Diego Fonseca, Luca Mazza, Mirko Paradisi, Umberto Pignatelli, Simone Romano, Jack Sensolini
Contributi: Marco Cardone, Masa, Lorenzo Fantoni, Leonardo Gallori, Livio Gambarini, Lorenzo Ladogana, Davide Mana, Luca Mazza, Thomas Mazzantini, Giovanni Melappioni, Federico Pilleri, Roberto Recchioni, Nicola Santagostino, Jack Sensolini, Lorenzo Valentini
Design e Sviluppo delle Regole: Andrea Macchi, Max Castellani
Consulenza sulle Regole: Nicola Santagostino per Epic Party Games
Revisione: Simone Borri e Sebastiano De Angelis

Test, consulenze, ringraziamenti e altri contributi: D20 Nation, Forum Sententiam, Alessandro Fietta, Genitori di ruolo, Alberto Gervasio, Virginia Grego, MazingaZetto92, Quelli che ben nerdano, Streaming & Dragons, The GDR Team, Enea Traini, Venti di ruolo, Victory Condition Gaming
Consulenza speciale: Marta Palvarini
Illustrazioni interne: Alessandro Balluchi, Lorenzo Nuti, Moreno Paissan, Vittorio Santi, Colleen O'Dell, Gordon Johnson
Illustrazioni storiche: Jacques Callot, Gustave Doré, Giovanni Battista Piranesi
Mappe e Schede: Fabio Porfidia, Moreno Paissan
Illustrazioni de L'Ascesa della Rosa Nera: Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis, Daniel Comerci, per gentile concessione di Ludus Magnus Studio
Impaginazione e Grafica: Matteo Ceresa

WWW.ACHERON.IT

Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla, con il contributo fondamentale di Masa e di tutti gli autori delle antologie già pubblicate da Acheron Books: Diego Cajelli, Marco Cardone, Giovanni De Feo, Masa, Lorenzo Fantoni, Livio Gambarini, Michele Gonnella, Federico Guerri, F.T. Hoffmann, Jari Lanzoni, Federica Leonardi, Marco Lomonaco, Mauro Longo, Mala Spina, Davide Mana, Luca Mazza, Giovanni Melappioni, Marika Michelazzi, Nerdheim, Elvio Ravasio, Roberto Recchioni, Julia Sienna, Alessandro Vicenzi. Una menzione particolare a Vanni Santoni per l'introduzione alla seconda antologia e ad Andrea Mollica per i due librogame di *Stregoneria Rusticana!*

Borgo Stricchiano è una creazione di Federico Guerri per *Bucinella* - 25.000 abitanti circa.

Il Ducato di Acquaviva è una creazione di Giovanni De Feo per *Il Mangianomi*.

La campagna di lancio e finanziamento del gioco è realizzata in collaborazione con Officina Meningi, Epic Party Games e Ludiblood.

Si ringraziano Guido Campanini e Luca Bellini per il lavoro svolto a supporto del gioco nella sua primissima versione.

Copyright © 2020 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

Brancalonia è un prodotto di fantasia: ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.

Edizione italiana © 2020 Acheron Games

Trovate manuali, mappe, schede e ogni pubblicazione ufficiale di Brancalonia su WWW.ACHERON.IT

Licenza Attribuzione Italia - 2.5 (IT)

Sommario

Nuove Canaglie di Brancalonia..... 5
Nuove sottorazze delle Marionette 6
Nuove Razze di Brancalonia..... 7
Gatto Lupesco..... 7
Inesistente 8
Pantegano 10
Nuova Classe - Burattinaio..... 12
Nuove Sottoclassi 20
Barbaro 21
Bardo..... 22
Chierico..... 23
Guerriero 24
Ladro..... 26
Monaco..... 28
Paladino..... 30
Ranger 32
Stregone 33
Warlock 34
Nuove personalità e background 36

Nuovo Equipaggiamento e Nuovi Incantesimi..... 45
Nuovo Equipaggiamento 46
Nuovo Ciarpame Magico 48
Nuovi Incantesimi 50

Espansioni e approfondimenti 53
Il Mestiere delle Armi 54
Il Carrozzone di Mangiafuoco 58
La Feccia del Regno 62
Turchini, Fandonie e Cuccagna 66
I folletti del Regno 70
Dalla Cantina della Bettola agli Abissi di Acheronte 72
Mostri Sacri e Stinchi di Santo 75
Monaci di menare 77
Accrocco di Reliquie..... 78
Le dame, i cavalier, l'arme, gli amori 80
La superstizione in cucina e l'arte di mangiar il male 82
Ricette 83

Ancora in cerca di quattrini 89
Il Carnevale Rosso 90
Vortiga La Regina dei Mari 99
Legenda per le Canaglie..... 101
Legenda per il Condottiero 102
Pesto alla Lungarivese 104
La scrofa divina 112
Tarantasia, il Covo del Biscione 119
Legenda per le Canaglie..... 121
Legenda per il Condottiero 122
Romanzo Criminese..... 124
Crimini La Città Cupola 129
Legenda per le Canaglie..... 131
Legenda per il Condottiero 132
L' Antico Vaso..... 134
Spade Scadenti e Sventurati Sortilegi..... 139
L' Ascesa della Rosa Nera 147
Apollonia, la Testa della Scilla 153
Legenda per le Canaglie..... 155
Legenda per il Condottiero 156

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Canaglie!

Quello che avete davanti agli occhi è il primo modulo ufficiale di espansione per *Brancalonia* – l'ambientazione Spaghetti Fantasy per il gioco di ruolo più famoso del mondo!

Questo volume è una raccolta del materiale sbloccato durante la campagna di crowdfunding del gioco, realizzata nella primavera del 2020. Al suo esordio, Brancalonia è stato il gioco di ruolo italiano di maggior successo su Kickstarter e, nel momento in cui scriviamo queste parole, è ancora il primo per numero di sostenitori: tutti segnali di apprezzamento e vivacità che ci spingono ad andare avanti sempre più entusiasti!

Il nome scelto, "Macaronicon" è un riferimento al più classico degli zibaldoni della letteratura horror e weird di tutti i tempi, il *Necronomicon*, ma anche all'originale *Macaronicon* di Teofilo Folengo, il nostro Limerno Pitocco, capolavoro della letteratura maccheronica.

Questo tanto per dire che sembriamo delle bestie, e a volte facciamo di tutto per ostentarlo, ma sotto sotto abbiamo fatto le Scuole Alte.

Complessivamente, il *Macaronicon* comprende dunque, nell'ordine:

- Nuove opzioni per le Canaglie del Regno. In particolare una nuova classe, il Burattinaio, con due sottoclassi dedicate, dieci nuove sottoclassi, tre nuove razze, due nuove sottorazze della marionetta e tante nuove opzioni di background.
- Un carrozzone pieno di nuovo equipaggiamento di ogni genere.
- Un tanto al chilo di nuovi incantesimi e invocazioni ai Santi.
- Una serie di approfondimenti su molti aspetti dubbi o misteriosi di Brancalonia: dalla Fandonia alle reliquie, dalla natura delle marionette all'uso dei mostri in cucina.
- Nuove creature e avversari, come l'Accrocco di Reliquie e il Folletto.
- Sette lavoretti scritti per l'occasione, da una squadra di Magnifici Sette del gioco di ruolo italiano e internazionale, a partire da Umberto Pignatelli per arrivare fino agli autori di *Nova Aetas* e *Sword & Sorcery*.
- Quattro approfondimenti su altrettante città del Regno, comprensivi di mappe dettagliate, luoghi segreti e spunti di avventura.

Insomma, materiale di gioco e informazioni aggiuntive per rendere ancor più curati e approfonditi i vostri Lavoretti nel Regno. Ecco l'elenco esatto degli stretch goal sbloccati e raccolti in questa pubblicazione:

- Lavoretto Bonus – *Il Carnevale Rosso*, di Umberto Pignatelli.
- Il Mestiere delle Armi – Approfondimento sulla Guerra dei Mille Anni.
- Vortiga, la Regina dei Mari – Approfondimento sulla Capitale della Severissima Signoria. Contiene una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- Lavoretto Bonus – *La Scrofa Divina*, di Christian "Zoltar" Bellomo.
- La superstizione in cucina e l'arte di mangiar il Male, di Pellagrino Astrusi – Approfondimento su come lavorare e cucinare mostri e bestiacce del Regno.
- Il Carrozzone di Mangiafuoco – Approfondimento su Marionette e Legno Fatato, con una nuova classe aggiuntiva: il Burattinaio.
- Lavoretto Bonus – *Romanzo Criminese*, di Luca Mazza e Jack Sensolini.
- La Feccia del Regno – Approfondimento su Cosche e Criminali di Penumbria.
- Crimini, la Città Cupola – Approfondimento sul luogo più pericoloso di Penumbria e dell'intero Regno. Contiene una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- Turchini, Fandonie e Cuccagna – Approfondimento su Fate e Folletti.
- Special Community Goal – *Spade Scadenti e Sventurati Sortilegi*. Lavoretto Bonus creata in collaborazione con Gremlins Project, Sword & Sorcery e Ares Games.
- Dalla Cantina della Bettola agli Abissi dell'Inferno – Approfondimento su buchi nel terreno, rovine sepolte e tombe perdute.
- Tarantasia, il Covo del Biscione – Approfondimento sulla capitale della Galaverna. Contiene una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- Lavoretto Bonus – *L'Antico Vaso*, di Masa.
- Mostri Sacri e Stinchi di Santo – Approfondimento su Reliquie, Miracoli e Miracolari. Contiene inoltre un terribile mostro: l'Accrocco di Reliquie.
- Le dame, i cavalier, l'arme, gli amori – Approfondimento su Paladini e Sacri Giuramenti.
- Special Community Goal – *L'Ascesa della Rosa Nera*, Lavoretto Bonus creata in collaborazione con Ludus Magnus Games.
- Apollonia, la Testa della Scilla – Approfondimento sulla Capitale del Sud di Brancalonia. Contiene una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- Lavoretto Bonus – *Pesto alla Lungarivese*, di Mirko Paradisi.
- Special Community Goal – Gatti Lupeschi e Pantegani come nuove razze base. Lo stretch goal comprendeva anche la Folla Inferocita, che è stata inserita direttamente nel *Manuale di Ambientazione* a pag. 187.
- Community Goal Inesistente – L'Inesistente come nuova razza base.

Lorenzo Antonucci (mail@lorenzoantonucci.com) - 2020-06-09

Nuove Canaglie di Brancalonia

Se umani, selvatici, morganti, dotati, marionette e malebranche, esattamente in quest'ordine, sono le razze più numerose del Regno, *Brancalonia* pullula di molti altri esseri dalle più bizzarre nature e dai più straordinari lignaggi. Tanti di loro sono minori per importanza e diffusione nel paese, e non hanno quasi rilevanza nei suoi fatti storici e sociali. Ma quando decidono di essere eroi o avventurieri - o, come nel nostro caso, Canaglie - la loro forza d'animo e la loro astuzia è pari a quella di tutti gli altri...

In questo capitolo trovate tre nuove razze giocabili (gatti lupeschi, inesistenti e pantegani), due nuove sottorazze di marionette, e una ridda di nuove sottoclassi e opzioni di background per arricchire le vostre partite e le vostre Cricche, tutte perfettamente inserite nelle dinamiche e nel mondo di *Brancalonia*!

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuove sottorazze delle Marionette

Pinocchi e Pupi sono solo due tipologie di marionette che si aggirano senza fili per il Regno, padrone del proprio destino. Secoli di esperimenti sul fanfaluco, varianti locali e prove di laboratorio poi diventate vere tradizioni artigianali hanno dato vita a numerose altre sottorazze.

Mezzo Marinaio

Anche detta "Marinetta", si tratta di una variante i cui segreti di realizzazione sono noti solo ad alcuni speciali mastri d'ascia vortigani, che usano per costruirla un nucleo di fanfaluco e altro legname recuperato dai relitti delle navi e a lungo stagionato in acqua. Per questo motivo, i Mezzi Marinai possiedono un'innata e profonda comprensione del mare e dei suoi segreti, e sono spesso utilizzati come mozzi a bordo delle navi vortigane o negli stessi cantieri di Vortiga, come lavoratori, servitori, carpentieri e ingegneri.

Nautica. Un Mezzo Marinaio ha competenza in Veicoli Acquatici e in Strumenti da Navigatore. Inoltre, tramite gesti e suoni, è in grado di comunicare concetti semplici con qualunque bestia che abbia una innata velocità di nuotare.

Da acqua e vento. Una marinetta conosce il trucchetto *artificio druidico*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *nube di nebbia* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello può lanciare l'incantesimo *folata di vento* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Carisma.

Santino

Marionette sacre usate nei rituali del Credo e della Fede Paradossa, non animate né senzienti, esistevano in Vortigana e nel Regno delle Due Scille da prima che queste effigi passassero al mondo dei teatrini ambulanti. Quando le prime marionette animate si iniziarono a diffondere per il Sinistro Stivale, gli artigiani della Severissima e alcuni monaci paradossi pensarono bene di provare a vedere cosa sarebbe successo ricreando quelle figurine religiose con il legno turchino. Nacquero così i cosiddetti Santini, conosciuti anche in Volturnia e Piccadora come Legnasanta.
Queste marionette sono in genere più altezzose e ispirate dei pinocchi irruenti e scalmanati costruiti in Torrigiana, e manifestano spesso poteri innati di origine divina.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un santino aumenta di 1.

A immagine e somiglianza dei Santi. Un santino conosce il trucchetto *taumaturgia*. Quando raggiunge il 3° livello, può lanciare l'incantesimo *benedizione* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Quando raggiunge il 5° livello può lanciare l'incantesimo *preghiera di guarigione* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Saggezza.

"C'era una volta...

- Un birro! - diranno subito i miei piccoli lestofanti.

No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno."

- Mastro Carolus del Colle, Burattinaio e Poeta -

Nuove Razze di Brancalonia

Gatto Lupesco

Questi esseri di probabile origine fandonica si aggirano per il Regno dai primi secoli della Guerra dei Mille Anni, e non sembra fossero attestati prima, durante l'Impero. Alcuni ritengono che siano giunti dalla Frangia o dall'Altomagna, ma gli studiosi di quelle terre affermano tutto il contrario, quindi il mistero rimane.

Si tratta di un popolo di felini della grandezza di lonze e gattopardi, che hanno assunto postura, linguaggio e abilità del tutto paragonabili a quelle umane, nonché abitudine nel vestirsi, nell'artigianato, nelle arti e nell'uso di strumenti manuali.

Sebbene quando si spogliano e vagano a quattro zampe questi esseri possano sembrare a distanza dei comuni gattopardi, quando assumono portamento eretto e modi civilizzati essi ricordano in tutto e per tutto gli esseri umani. Sono in genere noti come abili spadaccini, vagabondi sempre pronti all'ingaggio e a nuove imprese, musicisti e poeti.

Simpatici soprannomi: Gatti con gli stivali, Lonze, Micetti, Miciomicio, Palle di pelo.
Nomi tipici maschili: Beltrame, Fortunato, Rodilardo, Rodomonte, Straparola, Tabarino.
Nomi tipici femminili: Alinora, Cleope, Esmeralda, Miralda, Nives, Scaramuccia, Sutica, Zelda.
Cognomi e appellativi vari: Utilizzano di solito titoli nobiliari del tutto inventati e altisonanti (Capitan Matarato, Marchesa di Carabattole, Principe di Soldania, Cavaliere della Guardera, eccetera), che si danno da soli; pare non abbiano compreso che questi titoli e trattamenti andrebbero assegnati dai sovrani, o conquistati in modi ufficiali.

Come sono visti dalle altre razze

I gatti lupeschi sono considerati esseri bizzarri e magici, ma di solito sono molto più graditi di pantegani, folletti e malebranche. Nonostante il loro aspetto inusuale, il loro innato atteggiamento positivo e curioso verso la vita e l'avventura ricorda molto quello di spacconi e scavezzacollo tanto comuni nelle città e nei villaggi. Sono spesso noti per le loro cialtronate, le burle, le millanterie e le bravate, ma sono anche proverbialmente conosciuti per il senso dell'onore, la maestria nella scherma, le astuzie e l'abilità poetica.

Tratti dei gatti lupeschi

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un gatto lupesco aumenta di 2 e quello di Carisma aumenta di 1.

Età. Un gatto lupesco raggiunge la maturità tra i 9 e i 10 anni e vive fino a circa mezzo secolo.

Taglia. Un gatto lupesco è alto circa 130 cm e pesa sui 25 kg. È una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di un gatto lupesco è di 9 metri.

Scurovisione. Grazie ai sensi felini, un gatto lupesco beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un gatto lupesco in condizioni di luce fioca può vedere fino a 36 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Graffio. Le mani del gatto lupesco terminano in letali artigli. Gli artigli sono armi naturali, che può usare per effettuare attacchi senz'armi. Se il gatto lupesco colpisce con gli artigli, infligge un numero di danni da taglio pari a 1d4 + il modificatore di Destrezza.

Balzo. Un gatto lupesco può saltare un numero di metri pari al proprio movimento e non deve effettuare prove in caso atterri sul terreno difficile.

Truffaldino. Un gatto lupesco ha competenza in Inganno e in Percezione.

Acquanera. Un gatto lupesco subisce svantaggio alle prove di Forza (Atletica) effettuate per nuotare.

Privilegio da Rissa: Occhi di Gatto. Come azione bonus il gatto lupesco può sottrarre un oggetto di scena comune impugnato da una creatura. Una volta impiegato questo tratto, il gatto lupesco non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Inesistente

L'apparenza più diffusa degli inesistenti è quella di vuoti abiti, armature o mantelli che se ne vanno in giro da soli, come cavalieri, paladini, ladruncoli, stregoni e quant'altro. Per non sconvolgere troppo il popolino, hanno l'accortezza di ricoprirsi di tutto punto e non mostrare il vuoto sotto la celata o il mantello. Sono in grado di parlare comunemente, con una sorta di ventriloquio, camminano e si muovono come persone comuni e avvertono il mondo circostante attraverso sensi che simulano quelli umani. Quando si tolgono le loro vestimenta o esse vengono distrutte, gli inesistenti semplicemente non sono più lì e non possono più interagire in alcun modo con il mondo terreno e neppure con effetti magici.

Anche se i primi inesistenti di cui si racconta in ballate e novelle erano cavalieri nobili d'animo e di morale irreprensibile, questi esseri possono manifestare un qualsiasi allineamento, personalità, emozione, istinto, pensiero e stato d'animo, con una principale differenza rispetto a esseri più comuni: qualunque siano i loro intenti, i loro ideali e la loro volontà, li manifestano in maniera molto sentita e quasi improrogabile, come se fossero fatti di pura idea.

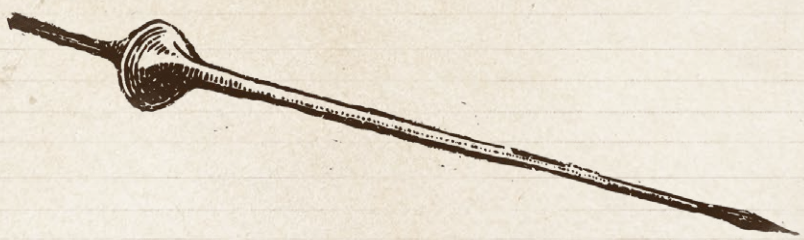
Non esistono differenze riconoscibili di sesso, genere o razze tra gli inesistenti, perlomeno per quanto riscontrato finora. Gli inesistenti si autodeterminano come meglio credono e usano il timbro di voce e l'atteggiamento che ritengono più adeguati.

Simpatici soprannomi: Bellimbusti, Ferraglia, Teste vuote, Scatolette, Scoregge vestite, Spaventapasseri, Uomini di latta.
Nomi tipici: Gli stessi degli umani, ma a volte assumono nomi cavallereschi o ricevono soprannomi legati alle loro peculiarità fisiche, ai loro scudi araldici o alla manifestazione dei loro poteri.

Come sono visti dalle altre razze

Che cosa siano davvero gli inesistenti è oggetto da tempo di speculazioni, anche considerando il significativo parere che essi non siano proprio alcunché. Alcuni li ritengono esseri invisibili, altri li credono armature o vestiti animati, altri ancora pensano siano un particolare tipo di spettri, altri infine li ritengono un'antica stirpe maledetta, ma le osservazioni scientifiche e la conversazione con costoro sembrano confutare tutte queste teorie. La versione oggi più diffusa è che siano "intenti astratti" che abbiano assunto la facoltà di manipolare oggetti attorno a sé per muoversi nel mondo terreno. In generale, data la loro natura del tutto misteriosa, forse sacra, diabolica o magica, vengono trattati con rispetto o deferenza, ma anche distacco, da parte di tutti gli altri. Chi sa mai che intenti nascondano davvero sotto le loro celate?

"Cuore non ho, e pur amo!"



Inesistenti e background

La maggior parte degli inesistenti è apparsa a un certo punto dal nulla – magari il giorno prima – e ha subito iniziato ad andarsene in giro con l'atteggiamento di una canaglia di provincia. Come è possibile applicarvi correttamente gli elementi di questo o quel background? In realtà gli inesistenti non hanno alcun passato, ma amano inventarsi il proprio al momento in cui iniziano le proprie imprese. Nonostante tecnicamente un inesistente non abbia mai vissuto quelle esperienze, egli finge che sia così, e lo fa con tanta convinzione che quei tratti, ideali, legami e difetti si applicano correntemente come se le avessero davvero vissute. Che poi, dopotutto, è la medesima cosa...

Tratti degli inesistenti

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un inesistente aumenta di 2 e un punteggio di caratteristica a scelta aumenta di 1.

Età. Nessuno sa esattamente come nascano gli inesistenti o se invecchino con un ritmo regolare.

Taglia. Un inesistente ha le dimensioni di un umano adulto, sebbene il suo peso dipenda interamente dagli oggetti che ha equipaggiato. È una creatura di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un inesistente è di 9 metri.

Frutto della Fandonia. Un inesistente è una pura coscienza astratta racchiusa dentro degli abiti. Ottiene i seguenti benefici:

- Un inesistente è immune ai danni da veleno e alla condizione avvelenato.
- Un inesistente non necessita di mangiare, bere o respirare.
- Un inesistente è immune alle malattie.

Suscettibilità all'Anti-magia. Un inesistente è incapacitato finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliato da un incantesimo dissolvi magie, un inesistente deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Vestizione. L'inesistente deve sempre indossare qualche tipo di abito o armatura e ignora la qualità scadente degli oggetti che lo vestono. Quando raggiunge il 3° livello, gli oggetti che indossa sono considerati magici. Dal 5° livello ottiene +1 a tutti i tiri salvezza.

Privilegio da Rissa: Svanizione. Quando l'inesistente è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per ignorare il colpo. Una volta impiegato questo tratto, l'inesistente non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Pantegano

I pantegani, o "popolo murino", sono uomini ratto di origine magica o paradossale, di taglia piccola. Hanno folta peluria su diverse parti del corpo, orecchie e dentatura prominente, volti affilati, mani molto sottili, piedi lunghi e affusolati, e una caratteristica coda glabra. Sulle origini dei pantegani ben poco si sa, ma alcuni studiosi interessati all'argomento (quindi eminentemente appartenenti al loro popolo) ricordano che un regno dei topi appare in remotissime cronache dell'Età Arcaica. In quei racconti si fa cenno anche al prode sovrano Psycharpax e ai suoi guerrieri, quindi questi esseri sembrano essere presenti lungo le sponde del Mare di Mezzo fin dall'alba della storia.

I pantegani oggi vivono ai margini di diversi feudi e città, cercando di integrarsi come possono o accontentandosi di sfruttare al meglio la vicinanza dei più ricchi e organizzati umani. Le loro attività e attitudini sono tante come quelle di ogni altro popolo, anche se, grazie alla loro fisionomia, sono particolarmente versati nella congegneria e nell'oreficeria, nell'artigianato di precisione, nella contraffazione di ogni sorta di oggetto o documento, nella manutenzione e nell'esplorazione di luoghi sotterranei.

Licenza Attribuzione-Non commerciale-Condividere allo stesso modo 4.0 Internazionale

Simpatici soprannomi: Frignoni, Nutrie, Pustole, Ratti, Robi, Sorci, Sorcini, Topastri, Topi di fogna, Topo-Cani.
Nomi tipici maschili: Acacio, Angelino, Ammicchio, Anatolio, Basilio, Bebio, Bernardo, Bianco, Casconio, Cico, Durmio, Furbigno, Geronimo, Gigio, Lollio, Marciano, Michelino, Mineco, Nicarco, Paconio, Ragunio, Roderico, Scheggia, Scrocchio, Teo, Torquato, Trappola.
Nomi tipici femminili: Gli stessi ma declinati al femminile.
Cognomi e appellativi vari: I pantegani assumono come cognome la cosa che più adorano mangiare, per esempio: della Caciotta, del Grana, Nocciola, Stracchino; in questo modo danno spesso origine a immense famiglie dai cognomi completamente mescolati.

Come sono visti dalle altre razze

Il loro aspetto così caratteristico, la loro naturale immunità alle malattie (anche se di alcune sono portatori sani), la loro capacità di nutrirsi di cibo che per altre razze sarebbe immangiabile, e la loro filosofia per cui "il vero eroe è colui che sopravvive per combattere un altro giorno" sono qualità che gli abitanti del Regno tendono spesso a criticare in pubblico, nascondendo però sotto tutti gli epiteti una malcelata invidia.

Un'altra cattiveria sul loro conto è quella che vuole che la Caduta di Plutonia sia stata dovuta all'infinita rete di cunicoli che i pantegani avrebbero creato sotto la capitale dell'Impero, in maniera più o meno intenzionale. Su questo aspetto, i pantegani hanno sempre mantenuto il silenzio, ma essi stessi ricordano la Caduta come una immane tragedia per il proprio popolo.

Tratti dei pantegani

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un pantegano aumenta di 2 e quello di Costituzione aumenta di 1.

Età. Un pantegano raggiunge la maturità tra i 9 e i 10 anni e vive fino a circa mezzo secolo.

Taglia. Un pantegano è alto circa 90 cm e pesa sui 20 kg. È una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di un pantegano è di 7,5 metri.

Scurovisione. Un pantegano beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un pantegano in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Agile e scattante. Un pantegano può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande. Inoltre un pantegano può tentare di nascondersi anche se è oscurato solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lui di almeno una taglia.

Vita da Ratti. Un pantegano è immune alle malattie.

Lesto vivere. Un pantegano ha competenza in Furtività e in Percezione.

Fuggire per combattere domani. Un pantegano subisce svantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato.

Privilegio da Rissa: Pantemima. Quando viene colpito durante una rissa, un pantegano può fare una scenata e fingere di aver subito un colpo tale da renderlo inerme, scoraggiando ulteriori attacchi. Un pantegano, dopo aver subito una batosta, può usare la sua reazione per fingersi ferito e non può essere attaccato nuovamente fino all'inizio del suo prossimo turno. Una volta impiegato questo tratto, un pantegano non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

"Non è che i topi scappano quando la nave sta affondando. La verità è che quando i topi se ne vanno, nessuno tiene più la nave in sesto, e allora quella affonda."

- Raterio Foltopelo III, detto Il Tepore dei Mari -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuova Classe Burattinaio

Burattinaio

Un pantegano dall'aria bonaria finisce di ritoccare le sue marionette nel fondo di una fumosa bottega. Appoggia la sua ultima creazione sul ripiano del tavolo e gli sussurra "avanti, Gnappo, mostrami cosa sai fare!"

La vetrina della filiale locale del Monte dei Fiaschi esplode in un nugolo di schegge e ne saltano fuori tre truci pezzi di legno lavorato in forma di scimmie animate, che si trascinano dietro pesanti sacchi di Gransoldi. I bizzarri rapinatori corrono via lungo la strada e si arrampicano sulle spalle del loro artefice, che li sta aspettando alla fine del borgo coperto da manto e cappuccio, in groppa a un giovane mulo da corsa pronto a fuggire.

Un carrozzone di ambulanti avanza fino al centro del villaggio; quando si ferma ne viene fuori un energumeno dalla barbaccia nera, che trasforma il suo trabiccolo in un teatro di burattini: "Venghino, signore e signori... lo spettacolo sta per cominciare!"

La scoperta delle prodigiose facoltà del fanfaluco ha aperto la strada alla prodigiosa arte dei Burattinai, artigiani e intrattenitori esperti nel costruire e far esibire marionette senzienti, burattini animati e pupazzi più comuni. Dopo essersi dedicati per generazioni alla sublime arte dello spettacolo, adesso questi artigiani e le loro creazioni sono pronti anche a svolgere altri generi di Lavoretti..

Di burattini e carrozzoni

La vita del burattinaio è spesso dura e scomoda, e odora di legno. Gli ambulanti che girano tra i villaggi e i borghi sui loro carri stracolmi di oggetti di scena e attrezzi da falegname vivono spesso in mezzo a trucioli, pezzi di ricambio e pupazzi di ogni genere, e devono continuamente rimediare il denaro per tirare avanti un'altra luna. Chi invece risiede in una città più grande e ha creato una propria bottega, forse ha meno problemi di spazio ma deve lottare quotidianamente per attirare l'attenzione sui propri manufatti e sui propri spettacoli, in mezzo a centinaia di altri teatranti e artigiani. Ma il Burattinaio con la B maiuscola non è un semplice falegname o imbonitore: le sue creazioni sono animate, prodigiose, a volte anche senzienti! La classe del burattinaio di *Brancalonia* rappresenta quegli artefici che hanno imparato come impiegare il legno turchino per le loro creazioni, e che ora usano queste ultime per spettacoli, combattimenti, loschi affari e ogni sorta di imprese furfantesche!

Trafficando con il fanfaluco

Che siano dotti e abili intagliatori dalle dita capaci delle migliori creazioni, o abili marionettisti che usano i Fili per far compiere ai propri pupazzi i più imprevedibili Lavoretti, i burattinai trattano il fanfaluco e sanno come realizzare burattini animati di vario genere, anche chiamati "Marotte". Creare, riparare e utilizzare questi burattini straordinari, tramite uno speciale legame che si viene a creare tra i manufatti e il loro creatore, è la caratteristica principale del burattinaio.

Burattinaio

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Burattini Creati	Distanza d'uso	Canoni Conosciuti
1°	+2	Tradizione del Burattinaio, Teatro di Fandonia	3	15 m	-
2°	+2	Canoni	3	18 m	2
3°	+2	Vocazione Artistica	4	18 m	3
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	24 m	3
5°	+3	Capolavoro	5	24 m	4
6°	+3	Privilegio della Tradizione del Burattinaio	5	30 m	4

Lorenzo Antognozzi (prior #2901267783)

Marionette, Burattini animati e Burattini inanimati

Quali sono le differenze in termini di gioco tra marionette, burattini animati e burattini comuni?

Le marionette sono dei veri e propri burattini senzienti, nati dalla commistione del magico potere del fanfaluco con l'arte e l'amore dei loro artigiani creatori. La creazione di marionette vere e proprie (per intenderci, quelle della Nuova Razza: Marionette del *Manuale di Ambientazione*) esula dalla quotidianità dei burattinai e dalla trattazione della loro classe. Inoltre questi esseri fatati non possono essere legati ai "Fili" del burattinaio, in quanto possiedono volontà, carattere e personalità proprie. Poiché la creazione di individui del genere è più simile all'adozione di un figlio che a un'opera di artigianato, questi burattini senzienti sono usati come personaggi da giocare oppure PNG gestiti dal Condottiero, e non sono asserviti ai propri creatori o a un burattinaio.

Altra cosa sono le "marotte" o burattini animati, ovvero pupazzi, figure intagliate, scrigni a molla o altri oggetti di scena realizzati con una quantità di fanfaluco troppo ridotta per trarne un essere senziente. In questo caso, il burattino con un cuore di fanfaluco risulta animato, ma è privo di volontà e personalità autonome. Sono questi i pupazzi speciali di cui i burattinai dispongono in discreta quantità, accanto ai più comuni burattini inanimati. I burattini animati hanno la stessa profondità di pensiero e la stessa funzione di giocattoli meccanici o semplici automi. Possono parlare e svolgere dei compiti elementari, e a volte eseguire da soli il proprio copione negli spettacoli, ma poco altro.

Infine ci sono i burattini e gli altri pupazzi comuni, quelli realizzati senza alcun apporto di fanfaluco o di altra magia: in quel caso si tratta di semplici oggetti di scena manovrati dai burattinai in maniera meccanica, e l'incantesimo che li pervade è solo quello delle storie mirabolanti che possono raccontare e del sorriso degli spettatori che li osservano ammaliati!

"E bada Pernacchio, non fidarti mai troppo di chi sembra buono, e ricordati che c'è sempre qualcosa di buono in chi ti sembra cattivo..."

- Mastro Stromboli, Morgante Burattinaio -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Creare un Burattinaio

Non tutti coloro che intagliano pupazzi di legno o li fanno recitare nei teatrini sono burattinai in termini di gioco, ma solo quelli che hanno imparato a lavorare il fanfaluco e sanno come usare i Fili per manovrare i propri burattini animati.

Al momento di creare il proprio burattinaio, un giocatore dovrebbe pensare a due elementi principali legati al background del personaggio: che tipo di burattinaio vuole essere? In che modo vuole usare davvero i burattini animati mentre compie i propri Lavoretti con la sua Cricca?

Per rispondere alla prima domanda, basta ricostruire la vita che immaginiamo abbia svolto normalmente il nostro personaggio prima di entrare in una Cricca. Aveva una bottega o era un ambulante? Era ricco e famoso, o doveva ancora farsi un nome? È più simile a un artigiano specializzato (Geppetto) o a un intrattenitore (Mangiafuoco)? Ha avuto modo di sperimentare qualche invenzione particolare o una forma speciale di pupazzo, oppure è rimasto nel solco della tradizione? Come sono fatti e come si chiamano i suoi burattini preferiti?

La seconda questione è forse quella più intrigante: come mai ha lasciato i suoi spettacolini e i trucioli del laboratorio per entrare in una Cricca? Cos'ha in mente di realizzare con la banda? Come sono collegate le sue malefatte con la sua precedente occupazione? Come intende utilizzare i suoi burattini animati per partecipare ai Lavoretti?

Creazione Rapida

È possibile creare un burattinaio rapidamente seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, l'Intelligenza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito dalla Costituzione.

Poi si sceglie il background dell'impresario. Infine si scelgono i tre burattini di partenza: Romualdo, Guerlocco e Brighella.

Privilegi di Classe

Un burattinaio ottiene i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da burattinaio
Punti Ferita al 1° Livello: 8 + il modificatore di Costituzione del burattinaio
Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del burattinaio per ogni livello da burattinaio dopo il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere
Armi: Armi semplici
Strumenti: Strumenti da Costruttore, Strumenti da Intagliatore, Strumenti da Inventore
Tiri Salvezza: Destrezza, Intelligenza
Abilità: Due a scelta tra Arcano, Inganno, Intrattenere, Persuasione, Rapidità di Mano e Storia

Equipaggiamento

Un burattinaio inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- *(a)* una balestra leggera e 20 quadrelli o *(b)* una qualsiasi arma semplice
- *(a)* una dotazione da intrattenitore o *(b)* una dotazione da avventuriero
- Un'armatura di cuoio, una qualsiasi arma semplice, due pugnali, strumenti da costruttore e strumenti da intagliatore

Mossa di Classe

Burattino di San Marciano. Il personaggio usa il suo burattino pugile per effettuare due saccagnate (utilizzando il bonus al colpire del personaggio) come azione, oppure per aumentare la propria CA di 5, come reazione a un attacco che subisce.

Asso Nella Manica

Tirare i Fili. Come azione, il personaggio prende il controllo di un bersaglio. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, la creatura bersaglio effettua soltanto le azioni scelte dal personaggio e non fa niente che il personaggio non le consenta di fare. Durante questo periodo, il personaggio può anche fare in modo che la creatura usi una reazione, ma per farlo dovrà usare la sua stessa reazione.

Tradizione del burattinaio

Al 1° livello, un burattinaio sceglie una tradizione: Geppetto o Mangiafuoco, entrambe descritte in dettaglio alla fine della sezione di questa classe. La scelta della tradizione gli conferisce alcuni privilegi al 1° livello e al 6° livello.

Teatro di Fandonia

Sebbene i suoi burattini non siano senzienti, il burattinaio condivide le proprie energie con alcuni speciali burattini che controlla tramite un legame interiore e fatato, chiamato "Fili".

Fili

Quando il burattinaio termina di costruire un burattino animato, tra lui e quest'ultimo si crea una connessione magica chiamata Fili.

I Fili permettono al burattinaio di muovere il burattino e attivarne le sue capacità uniche. Il burattinaio può legarsi a un solo burattino per volta e può spostare i Fili da un burattino a un altro con un'azione bonus. Il legame termina se il burattinaio è incapacitato o se muore.

Tramite il burattino a cui è legato, il burattinaio può effettuare varie azioni, fintanto che il burattino è a vista e che si trovi entro la distanza d'uso dei Fili.

Azione. Il burattinaio può usare la sua azione per effettuare con il burattino l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno, Scatto o Schivata.

Movimento. Il burattinaio può usare la sua azione bonus per muovere il burattino, usando la velocità indicata nelle statistiche del burattino.

Colpo segreto. Il burattinaio può usare il colpo segreto di un burattino, usando l'azione indicata nelle statistiche del burattino.

Abilità. Il burattinaio può usare la sua azione per effettuare con il burattino una prova di caratteristica che faccia uso di un'abilità specifica indicata nelle statistiche del burattino.

Distanza d'uso

Il burattinaio può usare i propri burattini animati se si trovano entro 15 metri da lui.

La colonna Distanza d'uso nella tabella "Burattinaio" indica l'aumento della distanza entro la quale il burattinaio riesce a usare i suoi burattini.

Burattini creati

Al 1° livello un burattinaio possiede tre burattini a sua scelta dalla lista dei burattini comuni. La colonna Burattini Creati nella tabella "Burattinaio" indica quando un burattinaio ottiene altri burattini a sua scelta dalla lista dei burattini comuni.

Ogni burattinaio costruisce da solo i propri burattini e può allacciare i Fili solo con i burattini da lui creati.

Burattini

Finché il burattinaio è legato a un burattino, questo è considerato un costrutto Minuscolo.

Un burattino non collegato con i Fili al proprio burattinaio è invece considerato un oggetto Minuscolo con 10 punti ferita e CA 8. Se scende a 0 punti ferita è rotto. Un burattinaio non può allacciare i Fili a un burattino rotto. Riparare un burattino rotto richiede un riposo lungo e 30 mo.

I burattini sono ideati con uno scopo specifico e possono effettuare azioni limitate. I burattini non possono trasportare o equipaggiare oggetti.

Contraccolpo. Quando il burattinaio è legato con i Fili a un burattino animato, danni, effetti, incantesimi e condizioni che vengono inflitti al burattino vengono trasferiti al burattinaio, mentre il burattino rimane illeso. Nel caso un effetto richieda un tiro salvezza da parte del burattino, questo verrà effettuato dal burattinaio.

Attacchi. Il bonus di attacco del burattinaio per un attacco con un burattino equivale al suo modificatore di Intelligenza + il suo bonus di competenza. La portata degli attacchi in mischia dei burattini è di 1,5 metri, a meno che non venga specificato diversamente.

Tiri Salvezza. Alcuni burattini del burattinaio richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti di un attacco o di una capacità speciale. La CD per resistere a un effetto è pari a 8 + il modificatore di Intelligenza + il bonus di competenza del burattinaio.

Colpo segreto. Ogni burattino dispone di un Colpo Segreto, e dopo averlo impiegato, non è possibile utilizzarlo nuovamente fino a quando il burattinaio non completa un riposo breve o lungo.

Tradizioni del burattinaio

Dai maestri d'ascia vortigani ai vecchi falegnami di Torrigiana, i primi ad aver scoperto il potere del fanfaluco, dai pupari itineranti zagaresi agli incisori di marionette sacre e religiose... le scuole e le manifatture legate all'arte dei pupazzi animati sono tante e spesso si intrecciano tra loro. Tra le tradizioni più diffuse fra i burattinai che si lanciano all'avventura vi sono senz'altro i Mangiafuoco e i Geppetto, dal nome dei leggendari capostipiti di questi due approcci.

Mangiafuoco

I Mangiafuoco nascono dalla strada e dai tanti artisti e impresari che girano per le vie del Regno. Anche se sono loro stessi a creare i propri burattini, proprio come i Geppetto, i mangiafuoco sono meno legati emotivamente alle proprie creazioni e le impiegano quasi come attori o artisti della propria compagnia, pronti a sacrificarle qualora dovesse servire.

Lo spettacolo deve continuare

A partire dal 1° livello, quando un burattino sta per subire danno, il burattinaio può usare la sua reazione per recidere i Fili che lo legano con la marionetta, che perderà i benefici del legame.

Arte pirotecnica

Al 6° livello,quando il burattinaio usa il privilegio Lo spettacolo deve continuare può distruggere il burattino liberando l'energia fandonica del legno turchino, in un grande fuoco d'artificio. Ogni creatura che si trovi entro 3 metri dal burattino deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 3d8 danni da tuono ed è accecata, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata.

Geppetto

A differenza dei Mangiafuoco, che assomigliano più a impresari senza scrupoli che affezionati creatori, i Geppetto si relazionano ai propri burattini con un legame emotivo molto forte e personale, che i burattini stessi non mancano di avvertire. Questa familiarità maggiore trasforma il rapporto tra burattinaio e pupazzi in una intensa amicizia o in un rapporto quasi genitoriale.

Amore paterno

A partire dal 1° livello, il burattinaio dispone di vantaggio a tutti i tiri salvezza effettuati a causa di un effetto trasmesso dal legame con il burattino.

Figlio fedele

Al 6° livello, quando il burattinaio scende a 0 punti ferita, se ha i Fili allacciati con un burattino, questi non vengono recisi, e il burattinaio può continuare ad agire utilizzando solamente la marionetta per 3 round. Per l'intera durata, il Contraccolpo dovuto al legame dei Fili non ha effetto sul burattinaio. L'effetto di questo privilegio termina se il burattinaio recupera un qualsiasi ammontare di punti ferita, se muore o se alla fine del terzo round il burattinaio è ancora a 0 punti ferita. Quando l'effetto di Figlio fedele termina, il burattino si rompe.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Canoni

Dedicandosi all'arte delle marionette e dei pupazzi, il burattinaio ha sviluppato dei canoni artistici, conoscenze di costruzione e di messa in scena che gli permettono di usare i propri burattini per compiere dei veri portenti.

Al 2° livello, il burattinaio ottiene due canoni a sua scelta. I canoni disponibili sono descritti alla fine della sezione di questa classe. Quando il burattinaio raggiunge livelli superiori, ottiene ulteriori canoni a sua scelta, come indicato nella colonna Canoni Conosciuti nella tabella "Burattinaio". Inoltre, quando acquisisce un nuovo livello, il burattinaio può scegliere uno dei canoni che conosce e sostituirlo con un altro che potrebbe imparare a quel livello.

Vocazione artistica

Al 3° livello, il burattinaio sceglie la sua vocazione artistica, che caratterizzerà il suo Teatro di Fandonia e l'uso dei burattini. Il burattinaio ottiene uno dei privilegi seguenti a sua scelta.

Arte della messa in scena

Il burattinaio è abilissimo a muovere le sue creazioni e ha una padronanza dei Fili di Fandonia senza eguali. Un burattinaio che ha appreso l'Arte della Messa in Scena raddoppia il valore della Distanza d'uso entro la quale è in grado di usare i burattini. Inoltre, con un'azione, è in grado di estendere le sue percezioni attraverso il burattino con la quale ha allacciato i Fili fino all'inizio del proprio turno successivo. Durante questo periodo, il burattinaio è sordo e cieco ai fini dei propri sensi.

Arte della costruzione

Il burattinaio è un abile artigiano, in grado di costruire e riparare i burattini con perizia. Tutte le creazioni del burattinaio sono più resistenti. Un burattino che non è allacciato ai Fili ha 20 punti ferita e CA 10. Inoltre per il burattinaio, riparare un burattino rotto richiede un riposo breve e solo 15 mo.

Capolavoro

Al 5° livello, il burattinaio crea un nuovo burattino unico e speciale, il suo capolavoro. Può scegliere il burattino dalla lista dei capolavori.

Canoni

Se un canone prevede dei prerequisiti, il burattinaio deve soddisfarli per poterlo apprendere. Può apprendere quel canone nel momento in cui ne soddisfa i prerequisiti. Un prerequisito di livello indica il livello nella classe del burattinaio.

Bambola assassina

Prerequisito: 5° livello

Il burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili ottiene la capacità di muoversi verticalmente e orizzontalmente sulle pareti e a testa in giù sui soffitti, mantenendo le mani libere. Ottiene inoltre una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno.

Burattini feroci

Prerequisito: 5° livello

Quando un burattinaio usa la sua azione per effettuare con il burattino l'azione di Attacco, può attaccare due volte anziché una.

Burattini scattanti

La velocità del burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili aumenta di 3 metri.

Freddure

Quando il burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili colpisce con un attacco infligge 1d6 danni da freddo aggiuntivi.

Infiammare gli animi

Quando il burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili colpisce con un attacco infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi.

Percezione del legno

Prerequisito: Privilegio Arte della Messa in Scena

Il burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili ottiene vista cieca entro un raggio di 6 metri.

Protezione elementale

Prerequisito: 5° livello, privilegio Arte della Costruzione

Quando il burattinaio prende questo canone deve scegliere uno dei seguenti elementi: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il burattino con il quale il burattinaio ha allacciato i Fili ottiene resistenza all'elemento scelto.

Sostituzione lampo

Il burattinaio può usare un'azione bonus per scambiare la sua posizione con quella del burattino a cui ha allacciato i Fili.

Ultimo spettacolo

Il burattinaio può utilizzare il colpo segreto di un burattino con il quale ha allacciato i Fili, ma il burattino si rompe dopo l'utilizzo.

Ventriloquio

Il burattinaio è in grado di parlare attraverso il burattino al quale è allacciato con i Fili.

I Burattini

I modelli di burattini più comuni e diffusi nel Regno derivano in massima parte dalle maschere della commedia dell'arte interpretate dagli arlecchini, con in più le componenti guerresche, macabre e sacre provenienti rispettivamente dalla tradizione dei pupi zagaresi, dei guignoli di Penumbria e dei santini del Credo. Anche i seguenti modelli, quelli più diffusi come burattini animati, provengono dalla medesima selezione: Romualdo è il più celebre dei pupi, il Dottor Mutandone, Guerlocco, Brighella e Pulcinello sono dei classici personaggi del carnevale, mentre l'Arcangelo Giorello e Taratatà provengono rispettivamente dal campionario dei santini e da quello dei guignoli. Per una descrizione più dettagliata di questi personaggi, vedi pag. 60.

L'Arcangelo Giorello

Classe Armatura 16
Velocità 6 m

Spada di luce. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni taglienti pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio. Gli attacchi del burattinaio sono considerati magici al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici.

Difendere gli inermi. Il burattinaio può usare un'azione per mandare il burattino in difesa di una creatura amica che si trovi entro 1,5 metri dal burattino. Fino all'inizio del turno successivo del burattinaio, ogni tiro per colpire effettuato contro la creatura protetta, subisce svantaggio se il burattinaio è in grado di vedere l'attaccante.

Colpo Segreto: Giudizio. Quando il burattino colpisce una creatura con spada di luce, il burattinaio può infliggere 2d6 danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma.

Brighella

Classe Armatura 14
Velocità 7,5 m

Coltellata. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni perforanti pari a 1d4 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio. Una volta per turno, il burattinaio può infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisce con questo attacco, se dispone di vantaggio al tiro per colpire o se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso (purché tale nemico non sia incapacitato) e se il tiro per colpire del burattinaio non subisce svantaggio.

Punzonare. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni perforanti pari a 1d4 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio, e la velocità del bersaglio è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo del burattinaio.

Colpo Segreto: Sparizione. Il burattinaio può usare un'azione bonus per rendere invisibile il burattino. Il burattino rimane invisibile fino all'inizio del turno successivo del burattinaio o finché non attacca.

Abilità: Acrobazia, Furtività

Dottor Mutandone

Classe Armatura 13
Velocità 6 m

Acidello. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* gittata 18 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni da acido pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Manolunga. Il burattinaio può lanciare il trucchetto *mano magica*, come se venisse lanciato dal burattino. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

Colpo Segreto: Balla di fuoco. Il burattinaio può usare un'azione per creare una sfera di fumo del raggio di 3 metri centrata su un punto entro 9 metri dal Dottor Mutandone. La sfera si diffonde oltre gli angoli e la sua area risulta pesantemente oscurata. Il fumo permane per 1 minuto o finché un vento moderato o superiore (almeno 15 km all'ora) non lo disperde.

Guerlocco

Classe Armatura 12
Velocità 6 m

Monologo. Il burattinaio può usare un'azione per attirare l'attenzione di un bersaglio che si trovi entro 9 m dal burattino con un monologo breve. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è affascinato dal burattino fino alla fine del suo turno successivo.

Insulto improvviso. Il burattinaio può lanciare il trucchetto *beffa crudele*, come se venisse lanciato dal burattino. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

Colpo Segreto: "Tu punti dardo incantato? Contro di me?" Quando un incantatore che il burattinaio è in grado di vedere bersaglia il burattino con un incantesimo, il burattinaio può usare la sua reazione per dimezzare i danni che il burattino subirebbe dall'incantesimo.

Abilità: Intrattenere

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Pulcinello

Classe Armatura 14
Velocità 6 m

Dardo di Fandonia. *Attacco con Incantesimo a Distanza:* gittata 18 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni da forza pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Sprazzi di Fandonia. Il burattinaio può lanciare il trucchetto *illusione minore*, come se venisse lanciato dal burattino. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

Colpo Segreto: Puff. Il burattinaio può usare un'azione bonus per far sparire il burattino e farlo riapparire al suo fianco. Il burattino in una foschia multicolore e riappare in uno spazio libero entro 3 metri dal burattinaio.

Romualdo

Classe Armatura 16
Velocità 6 m

Spadata. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni taglienti pari a 1d8 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Scudata. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni taglienti pari a 1d4 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti cade a terra prono.

Colpo Segreto: Alzascudo. Quando un attaccante che il burattinaio è in grado di vedere colpisce il burattino con un attacco, il burattinaio può usare la sua reazione per dimezzare i danni che il burattino subirebbe dall'attacco.

Abilità: Atletica

Taratatà

Classe Armatura 14
Velocità 6 m

Forcone. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni da fuoco pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Sfiato infernale. Il burattinaio può usare un'azione e scegliere un bersaglio che si trovi entro 3 metri dal burattino. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è avvelenato fino alla fine del suo turno successivo.

Colpo Segreto: Segreti diabolici. Il burattino sussurra segreti disturbanti che soltanto una creatura a sua scelta e situata entro 9 metri è in grado di udire. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, deve usare immediatamente la sua reazione per muoversi fin dove la sua velocità glielo consente, allontanandosi dal burattino. La creatura non si muove su terreno palesemente pericoloso come un incendio o una fossa. Se invece supera il tiro salvezza, non deve muoversi per allontanarsi. Una creatura assordata supera automaticamente il tiro salvezza.

Capolavori

Calandrone

Calandrone è la maschera dell'orco cattivo delle storie, un gigante laido, egoista e crudele, che mette paura ai bambini e minaccia di divorare gli altri personaggi. E tuttavia è anche un buzzurro goffo, stupido e ignorante, e finisce per esser preso in giro da tutti gli altri.

Classe Armatura 14
Velocità 9 m

Mannaia. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni taglienti pari a 1d8 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Spazzata. Il burattinaio può usare un'azione per far compiere al burattino una spazzata con la sua mannaia. Ogni creatura che si trovi entro 1,5 m dal burattino deve superare un tirosalvezza su Destrezza, altrimenti subisce 2d6 danni taglienti.

Colpo Segreto: Grido. Il burattinaio può lanciare l'incantesimo *onda tonante* al suo livello più basso, come se venisse lanciato dal burattino. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

SPECIALE
Mostro. Calandrone è resistente ai danni contundenti, perforanti e taglienti inferti da attacchi non magici.

Lorenzo Antonuzzi (order #29026790)

Tarascone

Questo grande drago di legno, metallo e cartapesta è uno degli effetti speciali preferiti da burattinai e teatranti, visto che il particolare aggeggio che viene costruito al suo interno gli consente di sputare fuoco. Nelle fiabe e nelle leggende, Tarascone è il padre dei draghi, fratello maggiore di Tarantasio ma anche mostro anziano, iracondo, bofonchione e parzialmente imbolsito.

Classe Armatura 15
Velocità 6 m, volare 12 m

Zanne e artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni perforanti pari a 2d4 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Colpo di coda. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni contundenti pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti viene allontanato di 1,5 m dal burattino.

Colpo Segreto: Soffio. Il burattinaio può usare un'azione per far esalare al burattino un getto di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Abilità: Intimidire

SPECIALE

Terrore fiammeggiante. Il burattino è resistente ai danni da fuoco.

Torma di giocattoli rotti

Questo nugolo di pupazzi spezzati, parti smontate e rimasugli di laboratorio è quanto rimane delle precedenti creazioni del burattinaio, ancora animati da schegge e frammenti di fanfaluco. Grazie ai Fili e agli anni di familiarità con questo ammasso di ciarpame fatato, il burattinaio è ora in grado di controllarli tutti insieme come fossero un'unica entità.

Classe Armatura 11
Velocità 6 m, scalare 6 m

Le 1000 e 1 botte. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni contundenti pari a 1d6 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Azzuffata. *Attacco con Arma da Mischia:* portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio è afferrato. Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il burattino non può afferrare un altro bersaglio.

Colpo Segreto: La frantumaglia. Il burattinaio può lanciare l'incantesimo *frantumare* al suo livello più basso, come se venisse lanciato dal burattino. La caratteristica da incantatore usata per questo trucchetto è Intelligenza.

SPECIALE

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un oggetto Minuscolo.

Truffaldino

Truffaldino è il più astuto delle maschere, il cialtrone che una ne pensa e cento ne fa, capace di scassinare, manomettere e contraffare qualsiasi cosa, cavandosela sempre di fronte a ogni imprevisto.

Classe Armatura 13
Velocità 9 m

Frusta (attacco in mischia). *Attacco con Arma da Mischia:* portata 3 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce un numero di danni taglienti pari a 1d4 + il modificatore di Intelligenza del burattinaio.

Fuga. Il burattinaio può usare un'azione per muovere il burattino del doppio del suo movimento.

Colpo Segreto: Fortuna sfacciata. Quando il burattino viene colpito da un effetto che costringerebbe il burattinaio a effettuare un tiro salvezza, il burattinaio può usare la sua reazione per ignorare quell'effetto.

Abilità: Acrobazia, Atletica, Furtività, Rapidità di Mano

SPECIALE

Coltellino svanzico. Il burattino è in grado di afferrare e manipolare oggetti, è in grado di utilizzare gli arnesi da scasso e possiede uno zaino di 1 cubo con spigolo di 15 cm/5 kg di capienza. Inoltre il burattinaio può usare il burattino per effettuare l'azione di usare un oggetto.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuove Sottoclassi

Quella di Brancalonia è una terra turbolenta: villaggi, contrade, isole e provincie vessate da prepotenti, afflitte da briganti e tagliagole, percorse da compagnie di ventura e infestate di mostri e perigli.

Nonostante le Sottoclassi presentate nel *Manuale di Ambientazione* coprano le più comuni casistiche del Regno, le varianti e i lavoretti di ripiego non mancano per furfanti, religiosi, combattenti e ciarlatani.

In questo capitolo trovate dieci nuove sottoclassi ufficiali adatte alle Canaglie del Regno.

Non proprio i primi della lista, va detto, ma neanche gli ultimi dei gonzi.

Come voi, dopotutto...

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Barbaro

Montanaro - Nuovo Cammino Primordiale

Lontano da città, porti e campagne, su per i monti tra i mufloni, gli ircocervi e gli stambecchi, isolati perfino rispetto ai barbari della Pianura Pagana e delle selve, si aggirano i montanari: guide, esploratori e contrabbandieri d'eccezione, agili come capre selvatiche e silenziosi come lupi, con la fedele fiasca sempre al fianco. In tempo di guerra, drappelli di questi individui esperti di roccia, vette e dirupi vengono assoldati come perlustratori, spie, staffette, pattugliatori, vedette e guastatori, mentre in tempo di pace forniscono scorta a pastori, viaggiatori e ricercati alla macchia, aiutandoli a superare le catene montuose più impervie.

Cammino del Montanaro

"Il Cammino del Montanaro è sempre in salita", così dice il proverbio, "ma la fiasca lo rende pianura". Tra le nobili arti che questi rudi uomini delle vette hanno imparato vi è quella della distillazione di speciali acquaviti, ricavate dalla fermentazione di erbe di montagna dalle speciali proprietà, che essi portano sempre con sé. L'uso di queste sostanze fin dalla più tenera età ha donato al Montanaro una particolare risonanza con i vari distillati, e oggi a ogni sorso essi gli conferiscono effetti unici, che non possono essere condivisi con chi non sia un montanaro. Queste particolari acquaviti sono chiamate "grappini", dal nome del rampino a quattro marre che il vero montanaro porta sempre al suo fianco.

Grappini
Demoncello. Il barbaro è in grado di vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che comune, fino a una distanza di 36 metri e ottiene la capacità di muoversi verticalmente e orizzontalmente sulle pareti e a testa in giù sui soffitti, mantenendo le mani libere. Il barbaro ottiene inoltre una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno.
Sgnappa del nonnino. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da freddo. Le creature che iniziano il proprio turno entro 3 metri dal barbaro subiscono 1d6 danni da freddo per il suo alito alpino.
Storica rossa. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da fuoco. Ogni volta che il barbaro viene colpito da un attacco in mischia, può usare la sua reazione per soffiare una fiatellata fiammeggiante contro la creatura che gli ha inferto danni. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.
Stravecchia. Il barbaro ottiene resistenza ai danni necrotici. La prima creatura colpita ogni turno dal barbaro con un attacco in mischia, subisce 1d8 danni necrotici aggiuntivi a causa della sua fiatella.
Vincanto. Gli spiriti di antichi montanari, comunemente detti "Santucci", compaiono attorno al barbaro e cantano assieme a lui in coro. Il barbaro ottiene resistenza ai danni radiosi e proietta luce fioca in un raggio di 3 metri. Inoltre, quando il barbaro entra in ira, gli spiriti lanciano uno dei seguenti incantesimi a scelta del barbaro, al suo livello più basso: *benedizione* o *scudo della fede*. L'incantesimo termina quando termina l'ira e non è richiesta concentrazione.

Montanaro

Livello	Privilegi
3°	Cammino del Montanaro, Antica Arte del Grappino
6°	Miscela

Antica Arte del Grappino

A partire da quando sceglie questo cammino al 3° livello, il barbaro porta sempre con sé le sue fiaschette colme di acquavite e può berne un sorso a scelta quando entra in ira. Se lo fa, per la durata della sua ira ottiene un bonus in base al Grappino scelto ed è resistente ai danni psichici. Ottiene inoltre competenza negli strumenti da mescitore.

Miscela

Raggiunto il 6° livello il barbaro può assumere un miscuglio di due diversi cordiali quando entra in ira e beneficiare di entrambi gli effetti.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Bardo

Guappo - Nuovo Collegio Bardico

Nel variegato e multiforme mondo della malavita del Regno, il guappo rappresenta il furfante vistoso, fanfarone e tronfio, anche se spesso carismatico e di buon cuore. Agli occhi del popolino, il guappo è più simile a un musicista di strada, un intrattenitore, un cascamorto o un raddrizzatore di torti che a una canaglia di strada. I guappi sono abili nei duelli di coltello e nemici dei bulli, delle guardie e dei criminali più prepotenti. Nella vita quotidiana prestano servizio come cantori popolari, stornellari e banditori, dirimendo spesso contese e appianando torti e litigi grazie al loro carisma e al buon senso. Ostentano espressamente il loro stile di vita, e spesso spendono in vestiti, cura personale e gioielli la gran parte delle loro entrate.

Collegio della Guapparia

I guappi apprendono e mettono in scena tutto il repertorio più tipico delle canzoni popolari, delle ballate e delle serenate del Regno, eseguendolo da soli con la voce e la gestualità, con l'accompagnamento del mandolino o di altri strumenti tradizionali, o assieme a piccoli drappelli di musicisti improvvisati raccattati lungo la strada.

Guappo

Livello	Privilegi
3°	Collegio della Guapparia, Competenze Bonus, Canzone Sottintesa, Violenza Beneinesa
6°	Infierire

Molto diffusi in tutte le regioni del paese, sono spesso fermamente radicati al proprio quartiere o villaggio, dove conoscono tutto e tutti. Rappresentano una incomparabile fonte di dicerie e informazioni per canaglie straniere, ma a volte decidono di staccarsi dagli amati rioni e dagli amici di una vita per dedicarsi a una carriera di ambulanti o entrare in qualche Cricca e girare un po' per il Regno.

Competenze Bonus

Quando un bardo si unisce al Collegio della Guapparia al 3° livello, ottiene competenza in Intimidire e ottiene il privilegio Gergo Ladresco.

Canzonetta Sottintesa

A partire dal 3° livello, un bardo può comporre un brano capace di minare la sicurezza e la temerarietà di chi lo ascolta. Se si esibisce per almeno 1 minuto, può provare a infondere dubbio e costernazione nel suo pubblico cantando o recitando una poesia. Alla fine dell'esibizione, il bardo sceglie un numero di umanoidi entro 36 metri da lui che lo hanno guardato e ascoltato, fino a un numero pari al suo modificatore di Carisma (minimo uno). Ogni bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo, altrimenti viene spaventato. Se un bersaglio riesce nel suo tiro salvezza, esso non ha idea che il bardo abbia tentato di spaventarlo. Dopo aver utilizzato questo privilegio, non è possibile utilizzarlo nuovamente fino a quando non si completa un riposo breve o lungo.

Violenza Benintesa

Sempre al 3° livello, un bardo apprende come infondere timore e paura quando colpisce un avversario. Quando il bardo effettua un tiro per colpire, può spendere uno dei suoi utilizzi di Ispirazione Bardica. Se l'attacco colpisce, il bardo può tirare il dado di Ispirazione Bardica e aggiungere un numero di danni psichici pari al risultato ottenuto. Il bersaglio colpito deve inoltre superare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD del tiro salvezza degli incantesimi del bardo, altrimenti venir spaventato per un numero di round pari al risultato ottenuto dal dado di Ispirazione Bardica. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Infierire

Raggiunto il 6° livello, un bardo dispone di vantaggio quando attacca una creatura afferrata, avvelenata, incapacitata o spaventata.

Chierico

Esorcista - Nuovo Dominio Divino

Alcuni membri del Credo del Calendario, della Fede Paradossa o della Rivelazione, di basso come alto rango, sono noti come esorcisti e si occupano espressamente di affrontare e combattere le forze soprannaturali del male che affliggono i buoni cittadini del Regno. Come i miracolari, gli esorcisti derivano il loro potere da una qualche scintilla divina che li pervade, e riescono a sfruttarlo intessendolo con una serie di rituali, formule e gesti ben codificati che servono a veicolarlo. Per la natura del loro mandato, molti esorcisti vagano tra le varie regioni del Regno, soli o assieme a cricche e bande, per indagare su forme di manifestazioni occulte e tentare di sgominarle.

Dominio dell'Esorcismo

Ancor più dei miracolari, gli esorcisti appartengono a congregazioni religiose molto determinate e si dedicano a una vocazione ben precisa. Per questo motivo amano confondersi con altre Canaglie per tenere un basso profilo e ritrovarsi dove le trame dell'Inferno si dipanano maggiormente: ovvero dove si svolgono i Lavoretti delle Cricche. Da questo punto di vista gli esorcisti non hanno problemi a mescolarsi con furfanti, avventurieri e perdigiorno.

Incantesimi del Dominio dell'Esorcismo

Livello	Incantesimi
1°	*individuazione del bene e del male, marchio incandescente**
2°	*esorcismo*, zona di verità*
3°	*cerchio magico, mondare**

Lo Martello che Schiaccia lo Male

Al 1° livello, il chierico ottiene competenza nelle armi da guerra e nelle armature pesanti.

La Favella Magna

A partire dal 1° livello, il chierico riceve la capacità di pronunciare le sacre parole in grado di rivelare la presenza del male. Con un'azione, il chierico brandisce il suo simbolo sacro e pronuncia la preghiera di rivelazione. Il chierico capisce se entro 18 metri da lui, luoghi, oggetti e creature sono maledetti, posseduti, infestati o sotto un'influenza maligna e ne comprende inoltre la natura (sia che si tratti di una creatura, magia o effetto).

Il chierico può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

L'Ispecchio della Verità

A partire dal 2° livello, quando il chierico usa Scacciare Non Morti, ha effetto anche su fatati e immondi. Se la vera forma della creatura è celata da un'illusione, una forma mutata o altri effetti analoghi, quella forma è rivelata quando la creatura viene scacciata.

Esorcista

Livello	Privilegi
1°	Dominio dell'Esorcismo, Lo Martello che Schiaccia lo Male, La Favella Magna
2°	L'Ispecchio della Verità
6°	La Fiamma dello Giusto

La Fiamma dello Giusto

Al 6° livello, quando il chierico usa La Favella Magna, ottiene più informazioni (la storia del luogo infestato, il livello di potere di una creatura e le sue debolezze o il modo di scacciare una maledizione). Inoltre, quando il chierico usa Scacciare Non Morti, può decidere che le creature che hanno fallito il tiro salvezza, diventino trattenute invece che scacciate.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Guerriero

Bravo - Nuovo Archetipo Marziale

I bravi sono guerrieri specializzati nella vita di città e nell'operare in mezzo a popolani, criminali e guardie di ogni genere, piuttosto che nelle terre selvagge, nei campi da battaglia o in sotterranei gremiti di mostri. Un bravo è un combattente che si è specializzato nella protezione di un pesce grosso, nell'intimidazione e nella sorveglianza di luoghi e persone: insomma, il perfetto picchiatore, gorilla e scagnozzo al soldo di qualche ricco committente.

Spade a nolo, guardaspalle, ammazzasette ai margini o fuori dalla legge: queste le reputazioni che accompagnano la nomea patibolare di un bravo. Il suo aspetto è estremamente variabile, ma di solito non prescinde da cappellaccio a tesa larga, cicatrici, cappa o mantello scuro, cinturone irto di else, stivali consunti ma ben lucidati.

Bravo

Livello	Privilegi
3°	Presenza Scoraggiante, Combattente da Strada

Bravo

Combattenti di strada, a metà tra guardie e criminali, i bravi sono esperti nel combattimento tra i vicoli o alle strette, spesso sleali e pieni di trucchi e scorrettezze, e sono perfetti per intimidire un debitore in ritardo o un qualche prelato che non ha capito che certe cose non s'hanno da fare. Le loro qualità e la loro esperienza li rende utilissimi in situazioni di pace, così come armigeri, soldati e maestri di battaglia lo sono in guerra.

Presenza Scoraggiante

Al 3° livello, il guerriero ottiene competenza in Intimidire. Inoltre può aggiungere il suo modificatore di Forza quando effettua una prova di Intimidire.

Combattente da Strada

Quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, apprende alcuni Colpi Bassi alimentati da dadi speciali, chiamati Dadi di Scorrettezza.

Colpi Bassi. Il guerriero apprende tre colpi bassi a sua scelta, descritti nella seguente sezione Colpi Bassi. Molti colpi bassi potenziano un attacco in qualche modo. Il guerriero può usare soltanto un colpo basso per attacco.

Dadi di Scorrettezza. Il guerriero possiede quattro dadi di scorrettezza, rappresentati da d8. Quando il guerriero usa un dado di scorrettezza, lo spende. Recupera tutti i dadi di scorrettezza quando completa un riposo breve o lungo.

Tiri salvezza. Alcuni colpi bassi del guerriero richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti del colpo basso. La CD del tiro salvezza va calcolata come segue:

CD del tiro salvezza del colpo basso = 8 + il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Forza o di Destrezza del guerriero (a scelta del guerriero)

Colpi Bassi

I Colpi Bassi sono presentati in ordine alfabetico.

Attacco Infamante. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può spendere un dado di scorrettezza per indurre il bersaglio ad attaccare una creatura amica che si trovi entro 1,5 m dal guerriero. Il guerriero aggiunge il dado di scorrettezza al tiro per i danni dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, il bersaglio subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire contro bersagli diversi dalla creatura amica scelta dal guerriero fino alla fine del turno successivo del guerriero.

Controscarpata. Quando una creatura entro 1,5 metri dal guerriero tenta di lanciare un incantesimo, il guerriero può usare la sua reazione e spendere un dado di scorrettezza per effettuare un attacco senz'armi contro la creatura. Se la colpisce, aggiunge il dado di scorrettezza al tiro per i danni dell'attacco, e la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza del colpo basso del guerriero. Se fallisce, l'incantesimo della creatura non ha effetto.

Sabbia negli Occhi. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere un dado di scorrettezza per tentare di distrarre il bersaglio. Il guerriero aggiunge il dado di scorrettezza al tiro per i danni dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del guerriero.

Scudo Umano. Quando il guerriero viene attaccato può usare la sua reazione e spendere un dado di scorrettezza per deviare l'attacco contro una creatura amica che sia a portata dell'attacco. I danni inflitti vengono ridotti del numero ottenuto con il tiro del suo dado di scorrettezza + il suo modificatore di Forza o Destrezza.

Stoccata e Fuga. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere un dado di scorrettezza per tentare di azzoppare il bersaglio e prepararsi alla fuga. La creatura colpita non può effettuare attacchi di opportunità e la sua velocità è dimezzata per un numero di round pari al numero ottenuto con il tiro del dado di scorrettezza.

Testata Improvvisa. Quando il guerriero colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia, può spendere un dado di scorrettezza e colpirlo con una testata. A partire dal prossimo round, l'iniziativa del bersaglio viene ridotta del numero ottenuto con il tiro del dado di scorrettezza.

Lorenzo Antognozzi (order #29028799)

Ladro

Congegnere -
Nuovo Archetipo Ladresco

Il Regno non è solo una terra di furfanti, condottieri, fratacchioni e signorotti: nelle città e nelle accademie principali non mancano artisti, inventori, gioiellieri, orologiai e architetti capaci di realizzare le più elevate e affascinanti opere d'ingegno. In particolare, quelli che si specializzano nell'orologeria di precisione, nella creazione di marchingegni e trabiccoli, nell'invenzione di aggeggi e meccanismi di ogni genere, sono detti Congegneri. Così come architetti e studiosi sono chiamati nelle bande e nelle campagne militari come genieri e costruttori di macchine d'assedio, anche i congegneri sono spesso assoldati da ladri, malfattori e furfanti per creare gli aggeggi che servono loro. Per questo motivo, i migliori congegneri appartengono a loro volta alla classe dei ladri.

Congegnere

I Congegneri sono ladri che si specializzano nella creazione e nell'uso di Aggeggi speciali, che li aiutano nelle loro imprese e nella risoluzione dei loro Lavoretti.

Con-genio

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, ottiene competenza negli strumenti da inventore e apprende come creare oggetti di fortuna a partire da qualunque altra cianfrusaglia sulla quale riesce a mettere le mani. Il ladro deve spendere 1 minuto ed effettuare una prova di Intelligenza (strumenti da inventore) e consumare nel processo degli oggetti di valore pari o superiore a quelli dell'oggetto che vuole realizzare. La CD è pari a 10 o al valore dell'oggetto in monete d'oro (si sceglie il valore più alto). L'oggetto realizzato sarà di qualità scadente (anche se ciò non ne abbassa il costo di creazione).

Congegnere

Livello	Privilegi
3°	Con-genio, Sacca degli Aggeggi

Sacca degli Aggeggi

Tramite studio e puro genio il Congegnere arriva a creare dei meravigliosi e terribili oggetti.

Quando un ladro sceglie questo archetipo al 3° livello, apprende come creare alcuni aggeggi.

"Dimanda consiglio
a chi ben si congegna"

- Legnardo da Sguinci,
Marionetta Congegnere -

Aggeggi. Il ladro conosce tutti gli aggeggi descritti nella seguente sezione Aggeggi. Gli aggeggi sono dei trucchi utilizzabili solo dal Congegnere, non possono essere passati ad altri e non hanno un peso rilevante. Può preparare e portare con sé un numero di aggeggi pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza (fino a un minimo di 1). Il ladro può cambiare gli aggeggi preparati quando completa un riposo lungo. Il ladro può selezionare lo stesso aggeggio più di una volta.

Usi. Ogni aggeggio può essere utilizzato una sola volta. Il congegnere recupera tutti gli usi quando completa un riposo breve o lungo.

Trappole. Oltre al loro normale uso alcuni aggeggi possono essere impiegati come trappola. Piazzare un aggeggio come trappola richiede 1 minuto. Quando una creatura entra nell'area d'effetto dell'aggeggio, il ladro può usare la sua reazione per attivare l'aggeggio. Il ladro si deve trovare entro 12 metri dall'aggeggio usato come trappola, per poterlo attivare.

Tiri salvezza. Alcuni aggeggi del ladro richiedono che il bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti dell'aggeggio. La CD del tiro salvezza va calcolata come segue:

CD del tiro salvezza dell'aggeggio = 8 + il bonus di competenza del ladro + il modificatore di Destrezza o di Intelligenza del ladro (a scelta del ladro)

Aggeggi

Gli Aggeggi sono presentati in ordine alfabetico.

Ali meccaniche. Con un'azione bonus, il ladro può attivare un paio d'ali rudimentali capaci di farlo librare in aria per un breve periodo di tempo. Una volta attivate, il ladro ottiene una velocità di volare di 15 metri, ma non può volare verso l'alto. Se il ladro all'inizio del suo turno si trova sollevato dal terreno, la sua altitudine cala di 1,5 metri. Le ali rimangono funzionanti per 10 minuti prima di danneggiarsi irrimediabilmente.

Mantice fiammeggiante. Con un'azione, il ladro può azionare questo aggeggio per generare un cono di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce un numero di danni da fuoco pari a 3d6 + il modificatore di Intelligenza del ladro, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Maschera da immersione. Questa maschera, collegata a una riserva d'aria, permette al ladro di accedere a una riserva d'aria personale, per un breve periodo di tempo. Il ladro che indossa la maschera può attivarla e disattivarla con un'azione bonus. Mentre la maschera è attiva, il ladro che la indossa non necessita di respirare. Dopo averla usata per un totale di 10 minuti, l'aria fornita finisce.

Ordigno accecante. Con un'azione, il ladro può lanciare questo aggeggio per creare un forte bagliore accecante, centrato su un punto situato entro 6 metri da lui. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 3 metri, centrata su quel punto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è accecata fino alla fine del suo prossimo turno.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Ordigno esplosivo. Con un'azione, il ladro può lanciare questo aggeggio per creare un'esplosione di schegge in una sfera del raggio di 3 metri, centrata su un punto situato entro 6 metri da lui. Ogni creatura che si trova entro l'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce un numero di danni perforanti pari a 3d6 + il modificatore di Intelligenza del ladro, mentre se lo supera, subisce solo la metà di quei danni.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Ordigno fetido. Con un'azione, il ladro può lanciare questo aggeggio per creare una sfera del raggio di 3 metri composta di gas nauseante, centrata su un punto situato entro 6 metri da lui. La nube si diffonde oltre gli angoli e la sua area è pesantemente oscurata. Ogni creatura situata completamente all'interno della nube all'inizio del suo turno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione contro veleno. Se lo fallisce, spende la sua azione di quel turno per resistere alla nausea e ai crampi. Le creature che non hanno bisogno di respirare o sono immuni al veleno superano automaticamente questo tiro salvezza. Un vento moderato (almeno 15 km all'ora) disperde la nube dopo 4 round. Un vento forte (almeno 30 km all'ora) la disperde dopo 1 round. La nube permane nell'aria per 1 minuto.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Ordigno oleoso. Con un'azione, il ladro può lanciare questo aggeggio per ricoprire con una patina viscida e oleosa un quadrato di terreno con lato di 3 metri, centrato su un punto entro 6 metri da lui, trasformandolo in terreno difficile. Quando avviene l'esplosione, ogni creatura che si trova entro l'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza altrimenti cade a terra prona. Anche una creatura che entra nell'area o vi termina il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Destrezza o cade a terra prona. L'olio rimane attivo per 1 minuto prima di perdere efficacia.

L'olio è infiammabile e brucia per 2 round, infliggendo 2d4 danni da fuoco a ogni creatura che inizi il suo turno tra le fiamme.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Rete di calappi. Questo ammasso di fili uncinati intralciano i movimenti agganciandosi su chiunque vi finisca nel mezzo. Con un'azione, il ladro può lanciare questo aggeggio. Ogni creatura entro un raggio di 3 metri centrato su un punto a scelta del ladro situato entro 6 metri da lui, deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti è trattenuta. Una creatura trattenuta dalla rete di calappi può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'aggeggio. Se ha successo, non è più trattenuta.

Questo aggeggio può essere impiegato come trappola.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Monaco

Guardia Svanzica -
Nuova Tradizione Monastica

I monaci che si aggirano nel Regno non sono solamente fratacchioni dallo schiaffone facile che vagabondano per le polverose strade di campagna, eremiti esperti di lotta mistica assisi per anni a meditare da soli su pilastri e colonne, o abati che impartiscono i comandamenti dell'Ora et Menora nel fresco dei loro monasteri. Esistono infatti tradizioni monastiche nobili e ricercate, esclusive e segrete, che rappresentano, se vogliamo, "l'aristocrazia" degli ordini maneschi del Credo.

La più celebre di queste è la Guardia Svanzica, un battaglione di monaci esperti nel combattimento disarmato e nell'uso dell'alabarda, che rappresenta la congregazione religiosa più importante del culto svanzico seguito nei territori della Lega Grigia e in tutta l'Elevezia. Per tradizione secolare e segno di amicizia tra il patriarca di Elevezia e quello di Alazia, un drappello di Guardie Svanziche viene inoltre inviato e mantenuto come guardia scelta del Patriarca Re di Città del Vaticinio.

Guardia Svanzica

Livello	Privilegi
3°	Addestramento della Guardia
6°	Sacri dogmi di Svanzica

Questa piccola armata costituisce il corpo d'élite a disposizione delle gerarchie superiori del Credo di Alazia, e a volte alcuni suoi membri vengono inviati in missione come spie, osservatori, informatori o messaggeri. È in questo modo che molti di loro finiscono a militare anche in Cricche e Bande di tutto il Regno, dove si distinguono sempre per il proprio ineguagliabile addestramento.

Via della Svanzica

I monaci di questo ordine sacro sono noti, oltre che per l'addestramento marziale, anche per il tenore di vita elevato e le ingenti ricchezze personali, visto che le loro paghe sono molto alte e versate in svanziche, le monete d'argento dell'Elevezia. Quelli di stanza a Città del Vaticinio sono incaricati di mantenere l'ordine pubblico, indagare sui crimini più pericolosi, comandare la comune birraglia cittadina, sorvegliare la parte più interna dei palazzi del Credo e scortare le sue maggiori cariche. Il numero di questi monaci è mantenuto sempre attorno alle 500 unità, e il ricambio avviene lentamente, con i rinforzi che una volta l'anno sono inviati dalla madrepatria.

"Gradite il manico, la punta o la lama?"

- Bernarda da Sventole -

Addestramento della Guardia

A partire da quando sceglie questa tradizione al 3° livello, un monaco si specializza nelle tradizioni dell'antico ordine delle Guardie Svanziche e diviene un maestro nell'uso dell'alabarda. Ottiene i benefici seguenti:

- Competenza in Religione.
- Competenza nell'alabarda, da ora considerata come un'arma da monaco.
- Mentre impugna un'alabarda, se il monaco usa l'azione di Schivata ottiene +2 alla CA.
- Mentre impugna un'alabarda, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte sua quando entrano a portata. L'attacco deve essere effettuato con l'alabarda.
- Quando colpisce un'altra creatura con un attacco con l'alabarda, può spendere 1 punto ki per tentare di sbilanciare l'avversario. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti cade a terra prono.

Sacri dogmi di Svanzica

Al 6° livello, un monaco può usare il suo ki per duplicare gli effetti di certi incantesimi. Con un'azione può spendere 2 punti ki per lanciare *faro di speranza*, *guardiani spirituali*, *punizione marchiante* o *scudo della fede*, senza fornire componenti materiali. Inoltre ottiene il trucchetto taumaturgia, se già non lo conosceva.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Paladino

Cavalier Servente - Nuovo Giuramento Sacro

Questi aristocratici, cortigiani e cavalieri sono votati non a una causa o a un astratto ideale, quanto piuttosto all'Amore Cortese e in particolare all'affetto di una particolare Dama o di un qualche Sire, che ne hanno fatto appunto i propri "serventi". Si tratta quasi sempre di un vero e proprio contratto sociale e di un costume di corte, per cui Cavaliere e Sire si scambiano confidenze, consigli, conversano e si tengono compagnia, ma non mancano i casi in cui i Cavalier Serventi abbiano davvero compiuto grandi imprese in nome dell'Amore. Questi paladini possono essere davvero invaghiti del loro Sire, ma tale rapporto è principalmente sublimato e astratto, idealizzato e platonico, anche le rare volte in cui può diventare sensuale. Mossi da questo intento spirituale, i Cavalieri Serventi si lanciano in battaglia o si dedicano a nobili gesta per onorare quella forma cortese d'Amore che garantisce loro facoltà e capacità straordinarie.

Cavalier Servente

Livello	Privilegi
3°	Incantesimi del Giuramento, Incanalare Divinità

Giuramento d'Amore

La consacrazione di un Cavalier Servente inizia con il suo Giuramento d'Amore, in cui egli entra ufficialmente "al Servizio d'Amore" del proprio Sire o Dama e, più in generale, si consacra alla grande fiamma spirituale dell'Amor Cortese.

Ogni cavaliere può servire in questo modo un solo Sire e ogni Sire può avere al proprio servizio un solo cavalier servente. Il loro può rimanere per lungo tempo anche solo un rapporto a distanza o epistolare, ma è considerata grande onta troncarlo per motivi che non siano gravosi. Questa relazione non necessita inoltre che l'uno o l'altro rimangano celibi o casti, e non provoca la gelosia degli eventuali coniugi.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

A tutti gli effetti, nonostante il cavaliere ne sia ufficialmente innamorato, la sua relazione con il proprio Sire è un "vassallaggio d'amore" basato sul culto dell'Amore puro, piuttosto che un rapporto di coppia.

Si registrano poi alcuni casi di cavalieri serventi votati a "principesse lontane" o a "dolci signori" che essi non hanno mai visto né conosciuto, e che non sanno nulla della loro esistenza: anche in questi casi, sebbene il Sire non sia (ancora?) corrisposto, il potere dell'Amor Cortese è tanto efficace da garantire al cavalier servente tutti i suoi poteri.

Dettami d'Amore

I dettami del Giuramento d'Amore possono variare da un paladino all'altro, ma tutti si dedicano alla poesia, all'arte, alla vita cavalleresca, alla rettitudine e all'Amor Cortese per poter liberare il proprio ardore spirituale. I paladini che osservano questi precetti rinunciano alla ricerca di beni materiali, e spesso anche di vere relazioni amorose più mondane, dedicandosi alla vita interiore, alla fiamma della passione spirituale e alla gentilezza.

Servizio d'amore. Servi in ogni momento il tuo Amante, oppure dedicati a tutte quelle azioni e imprese che lo renderebbero orgoglioso di te.

Fedeltà d'amore. L'Amore Cortese non è solo il sentimento e la relazione che si instaura tra Innamorato e Amante, ma è anche la somma di tutti i valori della cavalleria "cortese": gentilezza, benevolenza, giustizia integerrima, amistà, ricerca della bellezza, dedizione, senso di umanità ed empatia.

Incantesimi del Giuramento

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

Incantesimi del Giuramento del Cavalier Servente

Livello	Incantesimi
3°	*charme su persone, eroismo*
5°	*calmare emozioni, vincolo di interdizione*

Incanalare Divinità

Quando il paladino acquisisce questo giuramento al 3° livello, ottiene le due seguenti opzioni di Incanalare Divinità.

Divino amore. Con un'azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per richiamare dentro di sé la collera divina. Per 1 minuto il paladino ottiene resistenza a tutti i danni. Mentre è attivo questo effetto, il paladino non può lanciare incantesimi o concentrarsi su di essi. L'effetto dell'Amore Divino termina anticipatamente se il paladino cade privo di sensi o se il suo turno termina e non ha attaccato una creatura ostile dal suo ultimo turno o non ha subito danni da allora. Il paladino può porre termine a questo effetto nel suo turno come parte di qualsiasi altra azione.

Inno all'amore. Con un'azione, il paladino può utilizzare Incanalare Divinità per sprigionare in un canto estasiato tutto il suo fervore. Ogni creatura nemica che si trovi entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se fallisce subisce 3d8 danni radiosi ed è assordata, mentre se lo supera, subisce solo la metà di quei danni e non viene assordata.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Ranger

Acchiapparatti - Nuovo Archetipo Ranger

Nelle più grandi e confusionarie città del Regno, il mestiere dell'Acchiapparatti è discretamente diffuso: oltre a quello che suggerisce il suo nome, questo tipo di cacciatore urbano si occupa di ogni sorta di animali infestanti, parassiti, bestiacce delle fogne e delle catacombe, carogne e oggetti animati che non vogliono restare al loro posto, e perfino di folletti e infestazioni di spettri.

La città, i suoi sotterranei, le sue cantine, i suoi canali, le sue fogne, le sue catacombe e le sue torri sono il terreno di caccia preferito di questi perlustratori dalle molte abilità.

Acchiapparatti

Quello che molti pensano sia un mestiere relativamente tranquillo, a paragone con mattatori, battitori delle terre selvagge e cacciatori di mostri, è di fatto solo un altro terreno di sfida, esplorazione e combattimento, diverso da quelli più comuni ma per niente più sicuro. Provate a pattugliare le fogne di Tarantasia, i canali di Vortiga o i vicoli di Crimini, e poi ne riparliamo...

Acchiapparatti

Livello	Privilegi
3°	Magia dell'Acchiapparatti, Portatore della Torcia, Percezione del Pericolo, Guida Urbana

Magia dell'Acchiapparatti

A partire dal 3° livello, un ranger ottiene nuovi incantesimi quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella degli "Incantesimi dell'Acchiapparatti". Ogni incantesimo è considerato come un incantesimo da ranger, ma non conta ai fini del numero massimo di incantesimi da ranger conosciuti.

Incantesimi dell'Acchiapparatti

Livello	Incantesimi
3°	*marchio incandescente**
5°	*lama infuocata*

Portatore della Torcia

A partire dal 3° livello, quando un ranger infligge danni da fuoco, aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni da fuoco inflitti.

Percezione del Pericolo

Al 3° livello, un ranger ottiene una percezione prodigiosa di tutto ciò che nei paraggi non è come dovrebbe essere, cosa che lo agevola quando deve schivare i pericoli. Un ranger dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza contro gli effetti che può vedere, come le trappole e gli incantesimi. Per ottenere questo beneficio il ranger non deve essere accecato, assordato o incapacitato.

Guida Urbana

Al 3° livello, il ranger diventa abile nel muoversi negli ambienti cittadini e in angusti sotterranei. Un ranger considera le zone urbane, le fogne, le cantine, le fortezze e ogni sorta di edificio cittadino come suo terreno prescelto.

Stregone

Eresiarca - Nuova Origine Stregonesca

Il Credo è una religione di estrema tolleranza e apertura, dedicata più al buon vivere, alla predicazione e alla raccolta delle elemosine che a persecuzioni, inquisizioni e guerre di religione. Ma se c'è una cosa che il clero e i fedeli non sopportano sono gli Eresiarchi: gli stregoni che adorano e traggono i loro poteri da Lucifuge, Arcidiavoli, Malacoda e tutta la pseudomonarchia dei diavoli dell'Inferno. Questi personaggi tramano spesso le peggiori nefandezze e nequizie e coltivano i propri poteri per perseguire vizi capitali e peccati contro tutti gli altri abitanti del Regno. In molti casi sono anche a capo di sette eretiche e culti segreti, che perseguono intenti religiosi e gettano pessima luce su altri generi di stregoni, fattucchiere e seguaci delle Madri.

È anche vero che questi poteri sono innati in tali individui, e il cammino della perdizione non è necessario né automatico per loro. Se infatti persino i diavoli possono abbandonare l'Inferno e vivere come persone comuni nel Regno, figuriamoci se non possano farlo coloro che hanno appena una stilla di sangue diabolico nelle proprie vene: il male, a quanto pare, non è mai innato...

Inferno

Forse gli Eresiarchi sono Malebranche che hanno fatto il Gran Rifiuto e mantenuto alcuni poteri infernali, o sono dei loro discendenti. Forse lo stregone, o un suo antenato, ha stretto un Patto con un Arcidiavolo o con una Befana, e nel suo sangue scorre ancora quella malevola scintilla del mondo oscuro. Forse la canaglia è stata concepita durante rituali stregoneschi su cui è meglio sorvolare, oppure un suo avo ha trascorso troppo tempo all'Inferno o in compagnia dei suoi abitanti... fatto sta che il potere dello stregone deriva dalla sua origine diabolica e questo lignaggio non potrà mai essere modificato o cancellato, qualsiasi cosa questi ne faccia.

Marchio dell'Eresia

Al 1° livello, lo stregone ottiene scurovisione 36 metri e competenza in Inganno.

Magia Infernale

Lo stregone ottiene nuovi incantesimi quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella degli "Incantesimi Infernali". Ogni incantesimo è considerato come un incantesimo da stregone, ma non conta ai fini del numero massimo di incantesimi da stregone conosciuti. Questi incantesimi non possono essere sostituiti quando lo stregone ottiene un nuovo livello in questa classe.

Incantesimi Infernali

Livello	Incantesimi
1°	*camuffare se stesso, charme su persone*
3°	*estasiare, suggestione*
5°	*destriero fantomatico, paura*

Eresiarca

Livello	Privilegi
1°	Marchio dell'Eresia, Magia Infernale
6°	La Nona Porta

La Nona Porta

Raggiunto il 6° livello, lo stregone ottiene la capacità di infondere i suoi incantesimi con l'eco di terrore e agonia provato delle anime dannate. Quando lo stregone lancia un incantesimo che infligge danni, può spendere 1 punto stregoneria per cambiare il tipo di danno inflitto in danno psichico.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Warlock

Talismante - Nuovo Patrono Ultraterreno

Invece che a Madama Sventura o a chissà quale patrono immondo, alcuni warlock traggono il proprio potere da essenze celestiali disperse nel mondo terreno, simili a stelle cadenti, ma dalle facoltà straordinarie.

Da un altro punto di vista, coloro che riescono a ottenere, per caso o grazie a studi e ricerche, uno di questi talismani astrali, acquisiscono prodigiosi poteri mistici che li rendono dei veri e propri warlock, seppure legati a potenze celesti.

Il nome che questi talismani astrali hanno per gli studiosi di segreti divini e arcani è quello di Enchiridion, ovvero "che si portano in mano", perché questi talismani per funzionare si innestano nel palmo del portatore e da lì iniziano a sprigionare i propri poteri. Queste essenze mistiche sono rarissime e appaiono nel mondo terreno sotto forma di gemme lucenti e perfette, di vari colori e forme. Raccogliere ed entrare in comunanza mistica con un Enchiridion dona immediatamente poteri soprannaturali a individui prima comuni, ma anche a dotati, marionette e membri di qualsiasi altra razza. La fusione dell'Enchiridion con il talismante è talmente profonda e recondita che questi non può più distaccarsene, cosa che ne provocherebbe la morte.

Enchiridion

I talismani celesti noti come Enchiridia sono oggetti mistici senzienti di grande potere, che condividono con il proprio portatore le loro mistiche facoltà, elargendogliene sempre di più man mano che quello acquisisce forza interiore e capacità terrene. La loro natura è avvolta dal mistero, ma è quasi certo che essi siano di origine angelica, divina o celestiale, oggetti caduti a terra dal Firmamento o trafficati da un capo all'altro del mondo dopo essere stati forgiati nelle fucine benedette di Urania.

I talismanti che si sono fusi con un Enchiridion e si alimentano del suo potere non sono tenuti a usarlo sempre in maniera benevola e luminosa, ma è anche vero che la risonanza tra talismano e portatore potrebbe non durare a lungo se questi non condividono gli stessi allineamenti e ideali.

Lista Ampliata degli Incantesimi

L'Enchiridion consente al warlock di accedere a una lista ampliata di incantesimi quando deve apprendere un incantesimo da warlock. Il warlock aggiunge gli incantesimi seguenti alla sua lista degli incantesimi da warlock.

Incantesimi Ampliati del Talismante

Livello dell'Incantesimo	Incantesimi
1°	*benedizione, scudo della fede*
2°	*esorcismo*, punizione marchiante*
3°	*emanazione angelica*, luce diurna*

Talismante

Livello	Privilegi
1°	Lista Ampliata degli Incantesimi, Portatore Prescelto, Fervore Angelico
6°	Intercessione Angelica

Portatore Prescelto

A partire dal 1° livello, il warlock acquisisce l'addestramento necessario per combattere in battaglia con efficacia e perizia. Ottiene la competenza nelle armature medie, negli scudi e nelle armi da guerra.

Fervore Angelico

A partire dal 1° livello, il warlock ottiene la capacità di invocare il potere dell'Enchiridion perché lo aiuti in battaglia, ottenendo uno dei seguenti effetti:

- Quando colpisce una creatura con l'attacco di un'arma, il warlock può decidere di infondere nel colpo la furia dell'Enchiridion, per infliggere danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. I danni extra sono pari al suo modificatore di Carisma. Può decidere di spendere uno slot incantesimo da warlock per aggiungere 1d8 danni per ogni livello dell'incantesimo speso.
- Quando il warlock viene colpito da un attacco può usare la sua reazione per rilasciare un'onda di energia rinvigorente. Il warlock e tutte le creature amiche che si trovano entro 3 metri da lui ottengono un numero di punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Carisma. Può decidere di spendere uno slot incantesimo da warlock per aggiungere 1d8 punti ferita temporanei per ogni livello dell'incantesimo speso.

Il warlock può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Intercessione Angelica

Raggiunto il 6° livello, quando il warlock scende a 0 punti ferita ma non viene ucciso sul colpo, le energie del suo patrono fluiscono dal suo corpo per sostenere lui e i suoi alleati e punire i suoi nemici. Il warlock e ogni creatura amica entro 9 metri da lui recuperano un numero di punti ferita pari a 2d8 + il modificatore di Carisma del warlock. Ogni creatura nemica che si trovi entro 9 metri dal warlock deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce un numero di danni radiosi pari a 2d8 + il modificatore di Carisma del warlock, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una volta utilizzato questo privilegio, il warlock non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

Lorenzo Antognozzi (order #29028790)

Nuove personalità e background

Assieme a quelli che trovate nel *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia*, questa espansione comprende nuovi background, tratti caratteriali, pregi, difetti e ideali pensati appositamente per le Canaglie del Regno, o che potete utilizzare anche in altri setting.

Cacciatore di reliquie

Tra tutti coloro che si dedicano alla nobile arte dell'esplorazione e del saccheggio di rovine, sotterranei e catacombe, i cacciatori di reliquie sono forse la comunità più riconoscibile e apprezzata. Alcuni di essi fanno parte della Congregazione dei Reliquari e sono inviati da parte delle gerarchie del Credo a ritrovare resti mortali dei Santi del passato, oppure loro oggetti, sacri strumenti, armi e artefatti magici di natura divina o angelica. Altre volte si tratta di comuni tombaroli e mercenari che fanno esattamente la stessa cosa, per poi rivendere direttamente i loro ritrovamenti sempre agli incaricati del Credo. In tutti i casi, i cacciatori di reliquie devono possedere una speciale licenza bollata da parte del Credo per potersi dedicare ufficialmente a tali ricerche. Sono inoltre tenuti a fornire, per ogni reliquia recuperata in questo modo, anche una complessa documentazione di autenticità, con tutte le specifiche sul ritrovamento e la sua conservazione. Il culto e il commercio delle reliquie, sia sacro che profano, è infatti così diffuso che porta un interminabile numero di contraffazioni, con tanto di apposite leggi e sanzioni per chi falsifica questi ritrovamenti.

Competenze nelle Abilità: Indagare, Storia
Competenze negli Strumenti: Arnesi da scasso, scorte da calligrafo
Linguaggi: Maccheronico
Equipaggiamento: Una custodia per pergamene piena di appunti di studio e mappe, un piede di porco, un abito da viaggiatore, una borsa con 10 ma

Privilegio: Studioso di Reliquie

Grazie alla propria licenza, il cercatore di reliquie può accedere agli archivi, agli studi e alle raccolte di reliquie del Credo, alle cronache dei Santi, ad antichi tomi descrittivi su architetture e martirologi dei tempi andati. In questo modo, il cercatore può ottenere informazioni sulle reliquie e sui luoghi in cui si potrebbero trovare.

Caratteristiche Suggerite

I cacciatori di reliquie possono essere pii credenti che svolgono questa missione come una vocazione, ma anche furbi opportunisti per i quali le reliquie sono solo un prezioso oggetto di commercio. Non mancano le vie di mezzo: ci sono coloro che sono interessati alle reliquie per il potere e i segreti che conferiscono ai possessori, i professionisti che svolgono questo lavoro con grande serietà e preparazione, e quelli che hanno ottenuto la licenza e si lanciano all'esplorazione degli antichi sepolcri con l'intenzione di portare a termine il colpo di una vita!

d8	Tratto Caratteriale
1	Il cacciatore di reliquie ama tutto ciò che ha a che fare con il mistero e l'ignoto.
2	Il cacciatore di reliquie è affascinato dalla morte e dai cadaveri.
3	Il cacciatore di reliquie guarda a ogni reliquia come alla prossima miniera d'oro.
4	Il cacciatore di reliquie è un membro del Credo, sì, ma non si negherebbe mai dei sani bagordi e una scazzottata come si deve.
5	Il cacciatore di reliquie conosce il fallimento, ma non si fa mai influenzare negativamente da esso.
6	I cacciatore di reliquie non ha timore di innescare una trappola, poiché ha sempre l'accortezza di far andare avanti qualcun altro.
7	Il cacciatore di reliquie vive la sua cerca come una vera e propria vocazione.
8	Il cacciatore di reliquie si sente più a suo agio tra i cunicoli di in una catacomba, che tra le vie del più bucolico paese del Regno.

d6	Ideale
1	**Ricerca.** Recuperare una reliquia e consegnarla al Credo significa restituirla a chi solo ha i mezzi necessari per comprendere e rispettare il corpo e lo spirito dei Santi. (Buono)
2	**Conservazione.** Una reliquia è un oggetto molto prezioso, dovrebbe stare in un museo! (Legale)
3	**Rischio.** Non esiste cerca che non comprenda innumerevoli pericoli, ma sono proprio questi ultimi a renderla eccitante. (Caotico)
4	**Cupidigia.** Promettere la stessa cosa a più acquirenti e sbarazzarsi di uno o più di essi dopo aver intascato da loro ogni singolo petecchione... questa è di certo la via più rapida per la ricchezza! (Malvagio)
5	**Riposo.** Alla morte dovrebbe seguire la quiete, tutto ciò che resiste alla morte va scovato, esorcizzato, debellato, o messo in mani sicure e competenti. (Neutrale)
6	**Mistero.** Uno sconosciuto reperto, l'ignoto che aleggia tra i corridoi di un mausoleo sepolto, o i misteri che una tomba nasconde e rivela, sono ciò che spinge un cacciatore di reliquie all'avventura. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Sin da quando il cacciatore di reliquie era un bambino, ha sentito storie riguardanti i Malacarne e le Malelingue. Scopo principale delle sue ricerche, ora, è scoprire di più riguardo queste mistiche creature.
2	Il cacciatore di reliquie ha lavorato a lungo per il Credo e, nonostante ora sia indipendente, ha ancora qualche amico tra i sacerdoti.
3	Il cacciatore di reliquie ha una profonda cicatrice, di cui non ricorda la causa, e che pulsa ogni qualvolta una reliquia si trova nelle vicinanze.
4	Il cacciatore di reliquie è estremamente devoto al Credo.
5	Il cacciatore di reliquie è convinto di avere un Santo tra i propri avi, e vuole recuperare una reliquia a lui collegata.
6	Il cacciatore di reliquie possiede il diario di un noto reliquiario del Credo, ricco di appunti e conoscenze. Perderlo sarebbe devastante.

d6	Difetto
1	Il cacciatore di reliquie soffre di una lieve claustrofobia.
2	Il cacciatore di reliquie mal sopporta ogni secondo passato all'aria aperta.
3	Il cacciatore di reliquie è paranoico riguardo la costante presenza di trappole.
4	Il cacciatore di reliquie odia star fermo e cincischiare, ed è fastidiosamente iperattivo.
5	Il cacciatore di reliquie è convinto che ogni stanza nasconda un vano segreto.
6	Il cacciatore di reliquie non si separa mai dal frammento incancrenito di una reliquia dall'odore raccapricciante.

Impresario

Il Regno è percorso da guitti, teatranti, burattinai, cantori itineranti, trovatori, bardi, menestrelli, saltimbanchi, fieranti e ogni sorta di artista, per non parlare di quelli che risiedono e si esibiscono sempre in una specifica città, in un determinato teatro o nel proprio rione. A questa sarabanda confusionaria di musicisti, gente di spettacolo e girovaghi spesso fanno capo gli Impresari, furbi traffichini che ci sanno fare con il popolo e i signori, pieni di agganci e conoscenze, ma anche capaci di gestire davvero un'opera teatrale, una compagnia di attori o un singolo virtuoso. L'impresario è il punto di unione tra artisti, committenti e popolino: non sempre ve ne è bisogno e molti di essi sono incompetenti o truffatori, ma i più abili di costoro hanno fatto davvero la fortuna dei loro protetti.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Persuasione
Competenze negli Strumenti: Due tipi di gioco
Linguaggi: Baccaglio, Maccheronico
Equipaggiamento: Un libro con segnati i nomi di aspiranti teatranti, un abito di buona fattura, una borsa con 20 ma

Spettacoli e truffe

Nel corso dei secoli e nell'ambito delle diverse regioni del Regno, gli Impresari si sono dedicati a tantissime occupazioni diverse, spesso finendo per esibirsi a loro volta quando necessario oppure truffando tutti e scappando con gli incassi. Un impresario sceglie da uno a tre tipi di spettacoli o tira sulla tabella sottostante per definire le forme d'arte in cui è più esperto.

d10	Tipo di Spettacolo
1	Teatro di strada, mimi e giocoleria.
2	Cortigianeria, ricevimenti e compagnia d'alto bordo.
3	Opera, concerti, balletti e grandi spettacoli da palcoscenico.
4	Canzoni, poemi e musica di strada o da camera.
5	Prestidigitazione e magia d'avanspettacolo.
6	Teatro di marionette, burattini oppure ombre serindie.
7	Circhi e spettacoli di combattimento.
8	Commedia dell'arte, sceneggiate e monologhi.
9	Sacra rappresentazione.
10	Farsa, burla e truffa.

Privilegio: Arte di Arrangiarsi

L'impresario teatrale è abituato a fronteggiare imprevisti di ogni tipo, ed è sempre in grado di metterci una pezza. L'impresario è in grado di improvvisare una serie di elementi e mettere in piedi una valida rappresentazione o spettacolo in poco tempo.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Caratteristiche Suggerite

Dai peggiori imbonitori da circo ai celebri Gatta e Volpe, gli impresari dei folletti e dei turchini, questi furbi uomini di spettacolo rappresentano in genere il punto d'unione tra mercante e artista, tra ladro e bardo.

Gli impresari del Regno sono noti per essere i più abili faccendieri e i più grandi ciarlatani d'Occasia: promesse non mantenute, clausole nascoste, termini e condizioni dai doppi sensi terrificanti, truffe epocali... è anche vero che, se sono motivati e ben pagati, gli impresari sono in grado di portarti a corte in tre giorni elefanti e draghi ammaestrati, plotoni di artisti e diligenze colme di cortigiane, salvando con ricevimenti ben riusciti la tenuta di un feudo...

d8	Tratto Caratteriale
1	L'impresario parla molto spesso in Maccheronico, e si atteggia a personaggio illustre e di fama.
2	L'impresario è orientato al guadagno e agisce sempre in funzione dei propri interessi.
3	L'impresario sarebbe capace di convincere chiunque di avere un talento innato.
4	L'impresario vede la vita come il più grande spettacolo al mondo, ogni situazione e avvenimento è in grado di ispirare una nuova rappresentazione.
5	L'impresario ama l'arte quanto l'agio, e non comprometterebbe mai l'una per l'altro e viceversa.
6	L'impresario crede che tener fede alla parola data sia molto poetico, ma nulla di più.
7	L'impresario è alla continua ricerca di talenti e avventure.
8	L'impresario vive la sua vita un atto di pièce alla volta.

d6	Ideale
1	**Comunione.** Uno spettacolo non è il solo palcoscenico, dietro il sipario c'è infatti posto per chiunque abbia voglia di dare una mano e guadagnarsi la pagnotta. (Buono)
2	**Liceità.** Per quanto l'arte sia la massima espressione della libertà, essa va manifestata nel rispetto delle leggi e delle volontà di chi ospita o commissiona lo spettacolo. (Legale)
3	**Autodeterminazione.** È sacrosanto fare ciò che è giusto per lo spettacolo, anche quando potrebbe non esser conveniente, corretto, o legittimo nei confronti degli altri. (Caotico)
4	**Fino all'osso.** Il mondo è un'ostrica, e l'ostrica è di chi se la prende: usare gli altri al fine di prendersi tutto sarà un vero spettacolo. (Malvagio)
5	**Lo spettacolo deve continuare.** Qualsiasi cosa accada, portare avanti lo spettacolo è l'unica cosa che conta davvero. (Neutrale)
6	**Il copione.** Ognuno ha la sua parte da recitare, il proprio canovaccio da seguire, i propri atti da inscenare... nulla accade per caso, ogni scena ha il suo scopo. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	L'impresario reputa che la cricca delle persone che lavorano con lui rappresenti la sua forza.
2	L'impresario, malgrado tutto, deve molto al vecchio scorbutico e violento che gli insegnò e tramandò il mestiere.
3	L'impresario farebbe qualsiasi cosa per preservare la propria copia originale del canovaccio de "La Febbra" di Ennio Annio, celebre tragediografo draconiano.
4	L'impresario è segretamente innamorato della sua prima attrice, ovvero l'unica persona nel Regno che non tenterebbe mai di fregare.
5	L'impresario vive ogni giorno per regalare emozioni a chiunque incontri sul proprio cammino.
6	L'impresario è devoto all'arte e allo spettacolo, e non metterà mai nulla al di sopra di essi.

d6	Difetto
1	L'impresario è in realtà geloso di chiunque abbia un vero talento.
2	L'impresario è un truffatore fatto e finito che usa gli altri per suo esclusivo tornaconto.
3	L'impresario è un visionario irresponsabile e farà sempre il passo più lungo della gamba.
4	L'impresario ha in testa due sole cose, il proprio spettacolo e i propri guadagni.
5	L'impresario pretende il massimo dagli altri, ma per gli altri non fa un granché.
6	L'impresario ha manie di grandezza e di controllo.

Innamorato

L'Innamorato è spesso il membro di una corte o di una famiglia comunale di grande rilevanza, cresciuto nel mito e nell'ambiente dell'Amor Cortese, che ha consacrato gli anni della giovinezza ai corteggiamenti, ai giochi e ai passatempi amorosi, alla poesia e alla frequentazione di banchetti, ricevimenti, salotti, teatri e luoghi di intrattenimento aristocratico. Gli innamorati sono in genere ragazzi privilegiati, di buona istruzione, esperti di arti liberali e piaceri raffinati, allevati per divenire cascamorti, diplomatici, cicisbei e cortigiani. Le schermaglie leziose, i complessi rituali di innamoramento e gelosia, le burle e le pene tra giovani sono le attività che maggiormente riempiono le loro giornate, che tuttavia sono meno vacue di quello che sembrano. Oltre alla continua istruzione e all'approfondimento culturale a cui gli innamorati sono spinti dal loro ambiente, tutta la loro vita di relazioni è infatti finalizzata a mettere in luce i personaggi più carismatici e amabili, diplomatici e persuasivi, che più facilmente in futuro otterranno incarichi prestigiosi o guideranno le proprie famiglie.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Storia
Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumento musicale, scorte da calligrafo
Linguaggi: Draconiano
Equipaggiamento: Uno strumento musicale (a scelta), una raccolta di lettere d'amore, un libro di poesie, un calamaio di inchiostro nero, un pennino, una borsa con 15 ma

Privilegio: Cortesia

Abituato a mollezze, gentilezze e raffinatezze di ogni genere, l'Innamorato riesce in molte occasioni a usare la poesia, i suoi modi urbani, il garbo e l'afflato amoroso per ottenere piccoli favori e privilegi, specialmente tra notabili e pezzi grossi, o tra persone di buon cuore che si lasciano commuovere da moine e versi strappalacrime. Presso le dimore e le persone dove i valori della cortesia sono tenuti in stima, che appartengano al popolino come alle dinastie più elevate, l'innamorato verrà sempre accolto e aiutato quando in particolare difficoltà, e gli verranno concessi vitto, alloggio e sostegno di base.

Inoltre, se può usare i suoi modi cortesi, non è soggetto agli svantaggi sociali dovuti all'Equipaggiamento scadente (vedi *Manuale di Ambientazione* a pag. 63).

Caratteristiche Suggerite

Gli innamorati possono spesso sembrare ragazzi o giovani fuori dal mondo, viziati e vacui, impegnati in passatempi e attività distanti dalla vita quotidiana. I più scaltri e abili tra loro tuttavia possono però presentarsi come maliarde fascinose, furbi manipolatori, individui carismatici e appassionati idealisti. I più eroici tra gli innamorati spesso diventano cavalieri serventi, ma tutti gli altri in un modo o nell'altro rientrano nelle categorie più comuni della vita adulta e delle canaglie.

d8	Tratto Caratteriale
1	L'innamorato non si priva mai di nulla che il suo cuore e il suo ego possano desiderare.
2	L'innamorato sarebbe capace di far arrossire chiunque con i suoi modi e le sue lusinghe.
3	L'innamorato non ha alcuna familiarità con i concetti di "lavorare" o anche solo "darsi da fare".
4	L'innamorato è un amante della filosofia, detesta chiunque abbia una mentalità chiusa.
5	L'innamorato ha un'attitudine sempre positiva e sprezzante, nulla sembra poterlo impensierire.
6	L'innamorato saprebbe infilarsi fin nel letto d'un re o di una regina, ma non se ne vanterebbe mai.
7	L'innamorato è tormentato dalla sua incapacità di controllare le proprie passioni.
8	L'innamorato parla di sé in terza persona ed ha un atteggiamento di superiorità con chiunque.

d6	Ideale
1	**Fiducia.** L'innamorato guarda alla vita con singolare positività e fantasia, e ha un'incrollabile fiducia nel prossimo. (Buono)
2	**Etichetta.** L'innamorato non metterebbe mai a repentaglio la sua immagine per fare un commento inopportuno, rispondere a una provocazione o scadere in qualsivoglia volgarità. (Legale)
3	**Plutonianticismo.** Meglio aver amato e perso che non aver amato mai. Le passioni vanno accolte in tutta la loro turbolenza e vissute appieno, nel disinteresse più totale delle possibili conseguenze. (Caotico)
4	**Plagio.** Le persone sono creta nelle mani dell'innamorato, che sfrutta ogni emozione e sentimento a proprio vantaggio, nella più completa indifferenza nei confronti della vittima. (Malvagio)
5	**Filosofia.** Ogni cosa è relativa, ogni sentimento è giustificabile, e ogni azione è motivata. L'innamorato usa sempre le proprie emozioni come lente attraverso cui leggere il mondo. (Neutrale)
6	**Autenticità.** Gli anni nelle corti, tra dibattiti, scaramucce e banchetti hanno annoiato l'innamorato, che anela a nuove emozioni nel mondo vero, torbido e autentico. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	L'innamorato vuole diventare un eroe, per conquistare un cuore altrimenti inaccessibile.
2	L'innamorato ha umili origini, ma un animale parlante lo ha aiutato a inserirsi tra la gioventù altolocata di Vortiga.
3	L'innamorato porta al collo le fedi nuziali dei suoi genitori, per lui simbolo dell'amore vero.
4	L'innamorato ha un sigillo in ceralacca personalizzato e stravagante.
5	L'innamorato ha un illustre amante, segreto e sconveniente, che lo mantiene alle spalle del coniuge.
6	L'innamorato è il fondatore di un circolo letterario di giovani poeti.

d6	Difetto
1	L'innamorato tenta di sedurre qualsiasi umanoide adulto e consenziente gli capiti a tiro.
2	L'innamorato è fin troppo pieno di sé.
3	L'innamorato è un ritardatario cronico e inaffidabile.
4	L'innamorato è insensatamente competitivo, anche con i propri amici.
5	L'innamorato nasconde un segreto che lo marchierebbe immediatamente come Infame.
6	L'innamorato non è in grado di accettare un rifiuto.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Lucignolo

In un mondo in cui fate, folletti, turchini e fandonie di tutti i tipi si incontrano a ogni piè sospinto non appena si esce dal confine del villaggio, alcuni comuni mortali hanno raggiunto un grado di consapevolezza, confidenza e abitudine a trattare con questi esseri che li rende in grado di sfruttare il meglio dei due mondi a proprio vantaggio. Bambini scambiati dalle fate per lunghi o brevi periodi, ragazze benedette dalle proprie Madrine, primogeniti ceduti a megere o folletti come servitori per un patto dei loro genitori, pastorelle e scaltri mugnai abituati a convivere con buffardelli, animali parlanti e fate, intrepidi ragazzi che hanno trovato l'accesso per il paese di Cuccagna e vi si sono inoltrati per vivere meravigliose avventure... tutti costoro vengono spessi chiamati "lucignoli", perché sembra che mantengano una piccola quantità di luce fatata nei propri occhi ovunque vadano.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Persuasione
Competenze negli Strumenti: Due tipi di gioco
Linguaggi: Baccaglio
Equipaggiamento: Un abito comune, una borsa con 15 ma, un Cimelio aggiuntivo

Privilegio: A cena con le Fate

Abituato a entrare e uscire dal mondo della Fandonia senza rimanerci intrappolato da imbrogli o strane clausole, un lucignolo riesce a ottenere cibo e ospitalità dagli esseri fatati quando lo desidera e se si trova nel luogo giusto e al momento giusto. Banchetti al chiaro di luna, casine a forma di stivale o di chiocciola gigante, feste sotto i funghi e porticine che appaiono e scompaiono lungo i fianchi delle colline... i lucignoli sanno come presentarsi con la giusta formula, come chiedere cortesemente alloggio e aiuto, e come andarsene al momento giusto senza rimanere fregati per mille anni nel paese delle fate. E non è poco.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il lucignolo ha una canzone, una filastrocca o una barzelletta per ogni occasione, soprattutto in contesti inappropriati.
2	Il lucignolo ama stare all'aria aperta e sonnecchiare sui rami degli alberi.
3	Il lucignolo è passionale e genuino, non accetta compromessi.
4	Il lucignolo crede che solo entrando davvero in connessione con la Fandonia si possano comprendere la vita, l'universo e tutto quanto.
5	Il lucignolo è stato allevato dai buffardelli, è un burlone che ama più di ogni altra cosa fare scherzi.
6	Il lucignolo è tremendamente intollerante con chiunque osi offendere o maltrattare le creature fatate.
7	Il lucignolo si è sempre sentito a metà tra due mondi, è all'incessante ricerca di un posto da chiamare casa.
8	Il lucignolo ama il gioco, le scommesse, il bere, il mangiare, il fumo e i bagordi.

Caratteristiche Suggerite

I lucignoli hanno spesso lo sguardo furbo di chi non è mai in difficoltà, i modi di chi ne ha vissute tante che non si possono neppure raccontare, la lingua abituata alla fandonia.

I lucignoli appaiono come mortali tra gli esseri fatati, e riconosciuti come possessori di un tocco fatato tra il popolino. Per questi motivi, spesso sono trattati con distacco e sfiducia da parte di entrambi i mondi.

d6	Ideale
1	**Carità.** Il lucignolo usa la maggior parte dei soldi che guadagna per aiutare esseri fatati in difficoltà e orfanelli. (Buono)
2	**Comunità.** Gli esseri fatati si presero cura del lucignolo quando ne aveva bisogno, nonostante non fosse loro compito. Il lucignolo sente l'obbligo morale di essere d'aiuto alla propria comunità. (Legale)
3	**Fandonia.** Il lucignolo è la Fandonia fatta persona, impetuoso, maliardo e imprevedibile. (Caotico)
4	**Vendetta.** Il lucignolo vive le proprie origini come una vera e propria maledizione. Intende togliere di mezzo qualsiasi essere fatato incontrerà sul proprio cammino. (Malvagio)
5	**Fratellanza.** Il lucignolo attende con ansia il giorno in cui il popolo fatato e quello degli uomini impareranno a convivere. (Neutrale)
6	**Incanto.** La vita è come un sogno a occhi aperti, anche la cosa più impensabile può accadere o si può far accadere. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La befana che lo mise all'ingrasso e da cui fuggì per il rotto della cuffia da ragazzino è ancora là fuori, da qualche parte.
2	La comunità di buffardelli da cui è stato cresciuto è la sua casa, non lascerebbe mai che accadesse loro qualcosa di brutto.
3	Il lucignolo non si spiega come faccia a saperlo, ma sa di avere un gemello da qualche parte.
4	Il lucignolo ha da sempre una cotta per la Bambina Turchina incontrata da monello; vuole diventare un eroe per poterle chiedere la mano.
5	Il lucignolo ha come unico vero scopo nella vita, quello di sensibilizzare il mondo degli umani nei confronti del mondo fatato.
6	Il lucignolo vuole accumulare abbastanza denaro da aprire una sua attività nel paese dei balocchi.

d6	Difetto
1	Il lucignolo è ossessionato dall'idea che gli altri lo guardino sempre dall'alto in basso.
2	Il lucignolo ha una incurabile dipendenza dall'Estratto di Fandonia.
3	Il lucignolo è uno sbruffone e un codardo.
4	Il lucignolo è segretamente intollerante nei confronti degli esseri umani.
5	Il lucignolo tenta di imbrogliare chiunque, a qualsiasi ora del giorno, per puro divertimento.
6	Il lucignolo non può fare a meno di stuzzicare il proverbiale can che dorme.

Passatore

I passatori sono uomini e donne esperti più di ogni altro nel contrabbando via terra, soprattutto attraverso sentieri montani, fiumi invalicabili, paludi, selve e ogni sorta di ostacolo naturale. Di solito si muovono da soli o in piccolissimi gruppi, a piedi, a cavallo o al massimo traendo un somaro, e percorrono sentieri e tratturi sconosciuti e introvabili per birri, guardie e soldati. Sono anche noti per essere le guide perfette per chi vuole lasciare una regione attraverso frontiere e confini sorvegliati. Affidarsi a un passatore in questo caso vuol dire essere condotti "dall'altro lato" senza essere notati o insospettire nessuno... oppure scomparire per sempre nel nulla!

I passatori più temibili e cari del Regno sono quelli che conoscono i segreti della Fumarea e sanno come far entrare e uscire merci e persone dalla Penumbria.

Competenze nelle Abilità: Furtività, Sopravvivenza
Competenze negli Strumenti: Veicoli (terrestri e acquatici)
Linguaggi: Baccaglio
Equipaggiamento: Un abito da viaggiatore, una borsa con 15 ma

Privilegio: Senza Confini

Un passatore è un esperto nell'attraversare via terra i confini tra le regioni, evitando controlli, insidie ambientali e problemi di sorta, il tutto passando inosservati. Il suo privilegio si estende anche all'attraversamento via terra della Fumarea, che può compiere senza dover effettuare tiri.

Caratteristiche Suggerite

I passatori sono spesso uomini e donne scontrosi e solitari, abituati dal loro mestiere a trascorrere giorni e notti all'addiaccio e in viaggio, sfuggire ai birri e alle guardie di confine, e marciare per giorni in territori selvaggi e desolati. Duri ed esperti come contrabbandieri e briganti, mescolano a queste caratteristiche la conoscenza del territorio e i trucchi della vita all'aria aperta. Tra le canaglie sono spesso molto rispettati: di furfanti, tagliagole e ladruncoli ce ne sono a non finire in ogni angolo del Regno, mentre chi possiede le conoscenze e le capacità dei passatori è molto più raro...

d8	Tratto Caratteriale
1	Il passatore non ama parlare, se può si limita a borbottare e mimare gesti abbozzati.
2	Il passatore è un buongustaio, non si mette mai in viaggio a stomaco vuoto.
3	Il passatore è stato allevato da una famiglia di animali parlanti.
4	Il passatore diventa insofferente con chiunque non riesca a stare al suo passo durante una marcia.
5	Il passatore rispetta la natura molto più delle persone comuni, e lo fa notare.
6	Il passatore ama il pericolo e raramente trova scuse per non intraprendere un'azione ad alto rischio.
7	Il passatore non baratterebbe mai una notte all'addiaccio sotto le stelle con una notte in locanda.
8	Il passatore conosce sempre una via alternativa in caso la principale sia impraticabile.

d6	Ideale
1	**Morale.** Il passatore non accetterebbe mai di guidare merce o persone parte di, o per conto di, bande di tagliagole e razziatori. (Buono)
2	**Onestà.** Il passatore porta sempre una merce o un gruppo di viaggiatori a destinazione nel minor tempo possibile e per il giusto prezzo. (Legale)
3	**Libertà.** Le leggi di città e paesi non hanno alcun valore tra le foreste, le montagne e i fiumi che calca il passatore. (Caotico)
4	**Furberia.** I sentieri sono sconosciuti e pericolosi, e non è insolito che i viaggiatori muoiano. Chi sa come, però, il passatore riesce sempre a mettere in salvo equipaggiamento e merci. (Malvagio)
5	**Esplorazione.** Il passatore fa quello che fa per poter esplorare vecchi e nuovi luoghi, per scoprire e tracciare sentieri e per superare ostacoli. (Neutrale)
6	**Aspirazione.** Il passatore vuole diventare il primo a percorrere il Cammino di Casseoula in meno di dodici giorni. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il robusto bastone da camminata che era appartenuto al padre, e al nonno prima di lui, e prima ancora al bisnonno, e così via.
2	Il passatore conosce l'ubicazione di una comunità di animali parlanti di cui non ha rivelato l'esistenza a nessuno, e a cui fa visita di tanto in tanto per far bagordi.
3	Il passatore legge sempre la fiaba degli Stivali delle Sette Miglia prima di coricarsi, come gesto scaramantico.
4	Il passatore ha un conto in sospeso con una cacciatrice di taglie, e accetta qualsiasi lavoro illecito nella speranza di incontrarla di nuovo.
5	Rimanere tra i boschi è per il passatore l'unico modo per sfuggire a un pericoloso sicario.
6	Il passatore consegna buona parte dei proventi delle sue spedizioni in un piccolo paese a valle, dove gli fu dato rifugio dopo alcuni guai con i birri.

d6	Difetto
1	Il passatore indulge ogni tanto nei piaceri della vita, e quando lo fa è solito perdere il controllo.
2	Il passatore non accetta che qualcun altro faccia strada al posto suo.
3	Il passatore ha la tendenza a sovrastimare le proprie capacità.
4	Il passatore è convinto di saper comunicare con i lupi.
5	Il passatore non è in grado di mantenere un segreto.
6	Il passatore pensa che tutti dovrebbero essere come lui e mette volutamente a rischio i compagni perché possano temprarsi.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Prelato

I prelati sono membri del Credo o di altre professioni religiose che si trovano in una posizione chiave, di rispetto o di potere, ma sono finiti per diventare Canaglie per chissà quale vicenda personale o chissà quale scopo recondito. I loro titoli possono essere i più vari: abati, badesse, vicari, archimandriti, marabutti, priori e cappellane, fino ai vertici della rispettiva gerarchia, come ordinali e oroscopi. Non vi sono distinzioni particolari tra uomini e donne rispetto alle alte prelature, anche se esistono particolari ordini interni dedicati a generi e razze specifiche. Neanche l'età o la vocazione sono discriminanti per un prelato purché ovviamente i soggetti siano credenti dichiarati e si impegnino a perseguire gli scopi e i dettami della propria religione.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Religione
Linguaggi: Draconiano, Lingua Ignota
Equipaggiamento: Un simbolo sacro d'oro, un libro di preghiere, vesti da sacerdote, una borsa con 25 ma

Privilegio: Rispetto e Influenza

Grazie alla sua posizione di rilievo, il prelato è tenuto in grande considerazione dai fedeli della propria religione, ed è genericamente riconosciuto come un notabile o addirittura un pezzo grosso da parte di birri e popolino. Il prelato e le canaglie sue compagne possono aspettarsi di ricevere ospitalità presso chiese, santuari e monasteri. Possono chiedere inoltre l'aiuto dei seguaci della medesima religione, purché quell'aiuto non comporti pericoli e il prelato goda di una buona reputazione presso di loro.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il prelato è sempre pronto ad aiutare un credente in difficoltà.
2	Il prelato sa che le vie del Padre Terno sono infinite, ma più probabilmente tre.
3	Il prelato ha cominciato a disprezzare la povertà, a causa dell'agio e dei vizi concessi dalla propria posizione privilegiata. Ormai non potrebbe più fare a meno di un tenore di vita agiato.
4	Il prelato è una fonte inesauribile di parabole e invettive, soprattutto quando beve.
5	Il prelato ha perso la Credenza, e si sente deluso e smarrito.
6	Il prelato ha scelto la prelatura per convenienza e per sfuggire a una vita di stenti.
7	Il prelato legge i segni del volere delle sfere celesti in ogni accadimento che si discosti dall'ordinario.
8	Il prelato cerca sempre di riportare un peccatore sulla retta via, a volte tramite la lettura del versetto adatto, altre tramite la giusta dose di mazzate.

Caratteristiche Suggerite

Il prelato può essere il cappellano comandante di un ordine cavalleresco di gran spolvero, la badessa di un convento di suore combattenti, una instancabile evangelizzatrice che viaggia per le carrarecce del Regno cercando di convertire i briganti, un ordinale che ha dedicato la sua vita alla ricerca di sacre reliquie, un santo eremita che sembra predicare come un folle, un oroscopo vestito di tutto punto che si dedica a lavoretti da canaglia per mostrare di essere capace di sporcarsi le mani, il priore o il patriarca di chissà quale tradizione religiosa, attualmente decaduto e in cerca di nuovi seguaci...

d6	Ideale
1	**Guida.** Come un bravo pastore, il prelato ha a cuore il proprio gregge, anche la propria cricca di pecorelle smarrite, e cerca di proteggerlo e indirizzarlo al meglio delle proprie possibilità. (Buono)
2	**Rigore.** I dettami del Credo hanno valore assoluto, e vanno rispettati e fatti rispettare con rigore e intransigenza, poiché è nella loro libera interpretazione che si annida il maligno. (Legale)
3	**Libero arbitrio.** Santi e Sante hanno certo tracciato la via del cammino dei giusti, ma solo il credente può decidere come percorrerla. (Caotico)
4	**Carriera.** Il prelato irretisce e circuisce credenti, con l'obiettivo di ottenere supporto per la propria ascensione all'interno della gerarchia del Credo. (Malvagio)
5	**Fede.** Fortune e disgrazie, miracoli e orrori, il prelato sa che tutto fa parte del grande disegno divino e che esiste un costante equilibrio tra bene e male. (Neutrale)
6	**Redenzione.** Prima di rispondere alla chiamata del Credo, il prelato è stato quanto di più lontano dal proverbiale stinco di santo. Sente sempre più il bisogno di redimersi, in qualche maniera. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Il prelato deve tutto a Padre Sgroppino, che lo trovò in fin di vita, lo curò e lo istruì nei dettami del Credo.
2	Il simbolo sacro d'oro che porta con sé, è per il prelato più prezioso della sua stessa vita.
3	Il prelato ha a cuore tutti gli infanti del Regno, in qualità di anime pure da istruire e indirizzare verso il giusto cammino.
4	Uno dei genitori del prelato è l'unico legame rimasto con la sua vita prima della prelatura.
5	Il prelato reputa i membri della sua comunità come fratelli e sorelle, figli e figlie.
6	Il prelato cerca vendetta contro l'eresiarca che rapì e traviò le sue sorelle.

d6	Difetto
1	Il prelato è un inguaribile avvinazzato.
2	Il prelato non è che un impostore che conosce a stento il Segno della Tombola.
3	Il prelato confida troppo nella bontà delle persone.
4	Il prelato ha la costante paura di perdere la propria fede.
5	Il prelato aborrisce la fatica.
6	Il prelato ha un vizio decisamente poco consono con la propria carica.

Staffetta

In un paese vessato dalla Guerra dei Mille Anni, le professioni marziali e tutte le figure che hanno a che fare in un modo o nell'altro con battaglie e campagne militari sono spesso strettamente codificate e regolate. Le staffette sono in genere ragazzi o giovani ancora poco utili nel mestiere delle armi ma che, al pari di inservienti da campo, paggi e scudieri, fanno parte di bande ed eserciti con compiti di sostegno o servizio alle truppe vere e proprie. In particolare le staffette sono esperte nel percorrere rapidamente e di nascosto lunghe distanze, nel memorizzare messaggi in codice, nell'attraversare zone selvagge o pattugliate dal nemico senza farsi scoprire, nel mentire e raccontare panzane quando vengono fermate.

Competenze nelle Abilità: Atletica, Sopravvivenza
Competenze negli Strumenti: Un tipo di gioco, veicoli (terrestri)
Equipaggiamento: Una mostrina con i gradi, una borsa con una tasca segreta per i dispacci, una serie di dadi o un mazzo di minchiate, un abito comune, una borsa con 10 ma

Privilegio: Con la Pioggia o con il Vento...

Fischia il vento, infuria la bufera, scarpe scadenti eppure, se il capobanda ordina, bisogna andare fuori nella notte a consegnare ordini e messaggi di importanza capitale.

Una staffetta ha imparato a essere inarrestabile per poter consegnare un messaggio a qualsiasi costo e, quando viaggia, ignora gli effetti che ne rallentano il movimento se dovuti alle condizioni sfavorevoli del clima e del territorio.

Caratteristiche Suggerite

Il personaggio ha svolto servizio come staffetta durante una qualche campagna militare di tanto tempo fa, per conto di una banda o di un vero e proprio esercito, nel corso di qualche mese o addirittura per lunghi anni. Questa attività lo ha segnato profondamente, nel bene o nel male: forse è ancora legato agli ideali o alle fazioni di quella guerra, ai compagni e ai comandanti di un tempo, ai luoghi che hanno fatto da scenario alle sue battaglie. Oppure, al contrario, è rimasto sconvolto da quei fatti, ha capito di aver parteggiato per anni per la bandiera sbagliata, o è diventato disilluso nei confronti di ogni guerra. Di sicuro, il coraggio e la determinazione dimostrate in quei frangenti, e le abilità ivi apprese, lo accompagneranno per tutta la vita.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

d8	Tratto Caratteriale
1	La staffetta è talmente abituata a stare da sola, che spesso pare dimenticare come si vive tra la gente.
2	La staffetta si sente a suo agio solo quando ha un importante compito da svolgere.
3	La staffetta odia veder maltrattati gli animali da lavoro, soprattutto i cavalli.
4	La staffetta si è spesso trovata in situazioni in bilico tra la vita e la morte, ma non ha mai esitato di fronte alla necessità di portare a termine la propria missione.
5	La staffetta si assicura sempre, in maniera quasi nevrotica, di avere i calzari in buone condizioni, e almeno un paio di razioni con sé.
6	La staffetta ha visto e vissuto la guerra con tutti i suoi orrori, e trova estremamente faticoso portarsi dietro certi ricordi.
7	La staffetta dorme con un occhio sempre aperto.
8	La staffetta affronta ogni imprevisto e ostacolo con il sorriso sulle labbra.

d6	Ideale
1	**Sacrificio.** Dalla consegna di un messaggio può dipendere la vita di molti, una staffetta è disposta a sacrificare la propria per quella degli altri. (Buono)
2	**Dovere.** Una staffetta fa esattamente ciò che gli viene chiesto di fare, senza fare domande e senza concedersi distrazioni. (Legale)
3	**Istinto.** Non sempre la via prestabilita è sicura, dall'istinto di una staffetta può dipendere il successo o il fallimento di una consegna. (Caotico)
4	**Opportunismo.** Esiste un prezzo per ogni consegna o non-consegna di un dato messaggio, e in ogni caso nessuna comunicazione vale la vita di una staffetta. (Malvagio)
5	**Neutralità.** Per l'una o l'altra fazione, la staffetta svolge i propri compiti: equa, corretta e imparziale, e reputa il suo ruolo fondamentale per lo svolgersi degli eventi. (Neutrale)
6	**Ineluttabilità.** Per quanto duramente ci si possa impegnare e per quanto velocemente si possa correre, se qualcosa deve accadere prima che il messaggio sia consegnato, succederà. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	La staffetta è pronta in qualsiasi momento a recapitare un messaggio per la compagnia mercenaria sotto cui ha servito a lungo.
2	La staffetta ebbe salva la vita grazie a un avvertimento. Non lascerà morire nessuno, se può impedirlo.
3	Il suo cavallo, per quanto non più giovane e scattante, è il suo compagno più fidato.
4	La staffetta ha ancora con sé la missiva che non riuscì a consegnare, e da cui dipese la morte di molte persone.
5	Una famiglia ora influente deve la propria ricchezza alla staffetta, che non ha ancora riscosso tale debito.
6	La staffetta non si separa mai dal suo santino di San Bartolino.

d6	Difetto
1	La staffetta è paranoica e pensa costantemente di essere seguita.
2	La staffetta ha sempre lavorato per una fazione oggi reputata ignobile e odiata in tutto il Regno, farebbe di tutto per tener segreta la cosa.
3	La staffetta ha un piccolo spasmo nervoso che si manifesta ogni volta che mente, ricordo di un brutto interrogatorio.
4	La staffetta è disposta a mettere a rischio la vita di chi lo accompagna pur di non fallire.
5	La staffetta ha una scarsissima igiene personale.
6	La staffetta ha difficoltà a memorizzare le cose e un pessimo senso dell'orientamento.

Nuovo Equipaggiamento e Nuovi Incantesimi

"Nel Mar delle Torri, a partire dalle prime luci del decimo giorno della Luna del Muflone, appaiono spesso sulle rive un buon numero di pesci di sgargiante colore, molto ricercati tra ladri ed esploratori. Trattasi del celebre Pesce d'Aprire, creatura incantata di evidente origine fandonica capace di smontare ogni tipo di serratura e lucchetto con la sola forza del boccheggio.

Questa risorsa inestimabile crea però non pochi grattacapi ai possessori: oltre ai chiavistelli, ai saliscendi e alle cinture di castità, il Pesce d'Aprire scioglie anche la favella del suo possessore, che si trova quasi costretto a commentare ad alta voce segreti imbarazzanti, panzane clamorose o spesso anche commenti poco sensibili nei rispetti dei coniugi altrui. Il possessore del Pesce d'Aprire si ritrova spesso torchiato in una rissa ben prima di raggiungere la sua amata ricompensa. Bisogna anche far presto a usarlo: alla fine dell'ultima ora della giornata, la bizzarra creatura mette su le ali e vola via, tornando alle acque di Vattelappesca da cui pare provenire."

- Limerno Pitocco, Macaronee Minori, Libro III -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuovo Equipaggiamento

Nuove armi, ciarpame magico, oggetti da tombaroli e furfanti, reliquie sacre e intrugli di ogni tipo. Che sia equipaggiamento di buona qualità, scadente o contraffatto, la roba per le canaglie, da comprare, trovare o rubare, sembra non bastare mai.

Ecco una bella lista della spesa!

Nuove Armi e Armature

Armatura brunita

Questo speciale trattamento rende il metallo delle armature scuro e difficile da individuare al buio. Se il portatore si trova in condizioni di luce fioca non subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) dovute alla furtività dell'armatura. Solo per armature medie e pesanti di metallo.

Lanterna d'arme

Questo oggetto di grande praticità è stato inventato ed è diffuso principalmente tra tombaroli e cacciatori di reliquie, come ausilio nelle loro esplorazioni. Una mano per tenere la luce, una per scavare, una per scassinare, una per combattere: a un certo punto nell'ambiente era necessario aumentare il numero delle mani o ridurre quello degli oggetti d'equipaggiamento. La lanterna d'arme e la vanga grimaldella nascono proprio così.

Una lanterna d'arme proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio. Se un personaggio effettua un attacco in mischia con una lanterna d'arme accesa e colpisce, infligge 1 danno da fuoco aggiuntivo. Usando la lanterna d'arme in questo modo, la luce non si spegne.

Pavese

Si tratta di un'arma difensiva, simile a un grande scudo rettangolare, che viene usato come una vera e propria copertura portatile. Può essere sistemato a terra come azione, per fornire copertura, altrimenti può essere impugnato come scudo. La velocità del portatore del Pavese è ridotta di 3 metri, a meno che non possieda un punteggio di Forza pari o superiore a 15.

Vanga d'arme

Il perfetto complemento del combattente rurale, assieme alla più nota "zappa". Il prototipo di quest'arma sembra essere tipico dei monaci combattenti della lontana Serindia, che la usavano in particolare contro guli e carcasse semoventi, e l'avrebbero fatta giungere a Vortiga lungo la Via della Sera. Oltre alla sua efficacia come arma, funziona egregiamente anche come vanga.

Nuove Armi

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Lanterna d'arme	15 mo	1d6 contundenti	2 kg	Versatile (1d8), Speciale
Vanga d'arme	5 mo	1d8 taglienti	2 kg	-

Nuove Armature

Nome	Costo	Classe Armatura (CA)	Forza	Furtività	Peso	Proprietà
Armatura Brunita	+ 50 mo		-	-		Speciale
Pavese	20 mo	+2	Speciale	Speciale	8 kg	Speciale

Nuovo Equipaggiamento d'Avventura

Nuovo Equipaggiamento d'Avventura

Nome	Costo	Peso
Anello dell'Aperitivo	Speciale	-
Bandana torna al sole	5 mo	-
Benedizione di Santa Pennica	150 mo	-
Elmo del Cercatore	4 mo	1 kg
Fuoco arcaico	25 mo	2 kg
Lama celata di San Fezzo	Speciale	-
Veleno Spritzabudella	180 mo	-

Anello dell'aperitivo

Questo speciale anello contiene uno scompartimento segreto in grado di conservare una dose di veleno, che si può facilmente rilasciare con un gesto della mano, ed è spesso usato dalla nobiltà in occasioni formali. Il personaggio dispone di vantaggio nelle prove di Destrezza (Rapidità di Mano) per dispensare la dose di veleno contenuta all'interno dell'anello, senza essere notato.

Costo: 30 mo + il costo di eventuali sigilli, gemme e abbellimenti

Bandana torna al sole

Questo fazzoletto da viso cambia colore a contatto di sostanze tossiche da inalazione. In genere è utilizzata da canaglie e briganti che vogliono effettuare le loro malefatte in tutta sicurezza, sia per mantenere segreta la propria identità che come protezione da vapori tossici e morbi di ogni tipo.

Chi la indossa sul volto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro veleni da inalazione. L'effetto dura per 1 ora a partire dal primo contatto con il veleno.

Benedizione di Santa Pennica (Inalazione)

Questo potente intruglio è stato sviluppato dall'Abate Dormitorio I di Santa Pennica per calmare i bollenti spiriti di invasori e scrocconi che continuamente infestavano la sua abbazia.

Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è avvelenata per 24 ore. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la creatura è anche priva di sensi finché è avvelenata in questo modo. La creatura si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarla scuotendola.

Elmo del cercatore

Questo ingegnoso copricapo nasce come invenzione per aiutare gli acchiapparatti di Tarantasia nei loro compiti.

L'elmo proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri. Una volta acceso, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio.

Fuoco arcaico

Questa miscela incendiaria era particolarmente temuta negli scontri navali, poiché l'acqua non è in grado di smorzarne l'efficacia, ma anzi ne alimenta la potenza distruttiva. La miscela si infiamma a contatto con l'acqua sprigionando una forte esplosione. La miscela solitamente viene venduta in vasi di terracotta da 1 litro. Con un'azione, il personaggio può lanciare questo vaso fino 6 metri di distanza (il vaso si frantumerà all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando il fuoco arcaico come arma improvvisata. Se colpisce il bersaglio, lo ricopre con la miscela. Se il fuoco arcaico entra in contatto con l'acqua, genera una forte reazione che infligge 1d6 danni da fuoco a chiunque si trovi entro 1,5 m dalla miscela. Un personaggio può anche versare la miscela sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia piana. Una volta incendiato, il fuoco arcaico brucia per 1 minuto e infligge 1d4 danni da fuoco a qualsiasi creatura che entri nell'area o vi termini il proprio turno. Una creatura può subire questi danni solo una volta per turno.

Lama celata di San Fezzo

Una lama nascosta addosso è un accessorio obbligato per ogni canaglia che si rispetti. Nel gergo dei Fratelli, questo trucchetto viene chiamato "la Benedizione di San Fezzo", patrono degli evasi, degli esposti a gogna e dei condannati a morte. Si tratta di una piccola lama nascosta in un oggetto d'uso comune, come bracciali, cappelli, stivali o addirittura simboli sacri. Se l'oggetto viene ispezionato, è possibile trovare la lama con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15.

Costo: 5 mo + il costo dell'oggetto in cui è inserita
Danni: 1 perforante
Peso: Pari al peso dell'oggetto in cui è inserita
Proprietà: Accurata, Leggera

Veleno spritzabudella (Ingestione)

Questa mistura di arsenico e viscere di maiale è uno dei veleni più crudeli ed efficaci diffusi per il Regno. Una creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da veleno e diventa avvelenata. La creatura avvelenata deve ripetere il tiro salvezza ogni 24 ore e, se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno. Finché l'effetto del veleno non termina, i danni da esso inferti non possono essere curati in alcun modo. Dopo tre tiri salvezza superati, l'effetto termina e la creatura può guarire normalmente.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuovo Ciarpame Magico

Arma sparisCente

Arma (qualsiasi), comune

"Dove diavolo è finita la mia spada?"

Quando il personaggio effettua un attacco con quest'arma magica e ottiene 1 al tiro per colpire, l'arma scompare per riapparire altrove, in soccorso di qualche altra canaglia bisognosa. Si narra che il possessore di un'arma simile non riesca mai a ritrovarla di nuovo dopo una spariscenza, ma la tradizione ricorda anche un certo Buciarello Sette Fortune, che continuava e continuava a ritrovarsi in mano lo Stocco Spariscente del Principe Verde.

Arma glassata

Arma (qualsiasi), non comune

Queste armi particolari provengono dal Paese di Cuccagna e sono lì molto diffuse. Il tipo di danno inflitto da quest'arma magica è contundente e sostituisce il tipo di danno inflitto dal tipo di arma. Per esempio uno spadone glassato infligge 2d6 danni contundenti invece che 2d6 danni taglienti.

Quando il personaggio effettua un attacco con quest'arma magica e ottiene 1 al tiro per colpire, l'arma si rompe in pezzi. I frammenti dell'arma diventano di caramella commestibile, equivalenti a 1d4 Razioni.

Bussola rotta

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo oggetto sembra una normale bussola che punta a una direzione a caso (1d4) ogni volta che la si consulta, ma è evidente da tremolii e scintille incantate che nasconde qualche prodigiosa capacità magica.

Maledizione. La verità è che questa bussola è maledetta e ha una seconda funzione nascosta: conduce i pericoli dritti verso chi la porta con sé. Quando viene effettuato un tiro sulla tabella dei "Rischi del Mestiere", il Condottiero aggiunge 10 al risultato.

Cintura della forza mediocre

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa questa cintura, il suo punteggio di Forza è pari a 14.

Elmo di Scippo

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Trattasi, signore e signori, del prodigioso Elmo del Re dei Banditi, simbolo dei Fratelli di Taglia e cimelio bramato da tutte le bande del Regno. Si dice che contenga al suo interno la mappa del favoloso tesoro della più grande canaglia di tutti i tempi.

Inoltre, finché il personaggio indossa questo elmo, il terreno difficile non gli costa movimento extra, la magia non può né ridurre la sua velocità né renderlo paralizzato o trattenuto. Inoltre il personaggio riceve i seguenti benefici:

- Scurovisione entro un raggio di 18 metri.
- Può usare un'azione per lanciare con esso gli incantesimi *localizza oggetto*, *camuffare se stesso* e *scassinare*, a volontà.
- Dispone di vantaggio nelle prove di Destrezza (Rapidità di Mano).

Flauto d'osso d'esorcista

Reliquia, molto rara (richiede sintonia)

Questa reliquia ha ancora in sé il potere dell'antico esorcista a cui apparteneva, e funge da catalizzatore per la furia degli spiriti che questi aveva scacciato in passato.

Il personaggio può usare un'azione per pronunciare la parola d'ordine del flauto e suonarlo, emettendo una melodia malinconica. In tutta risposta, compare un non morto spettrale, determinato tirando un d6 e consultando la tabella seguente.

d6	Non morto
1	Ombra
2	Spettro
3	Fuoco fatuo
4	Fantasma
5	Wraith
6	Confinato

Il personaggio può effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Saggezza del non morto evocato, per tentare di controllarlo. Se il personaggio perde la prova, il non morto evocato lo attacca. Se il personaggio vince la prova, finché continua a usare un'azione ogni round per suonare, il non morto è controllato dalla musica del flauto e diventa amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni.

Un non morto amichevole obbedisce ai comandi del personaggio. Se il personaggio non impartisce alcun comando al non morto amichevole, questo si difende senza intraprendere altre azioni. Se un non morto amichevole inizia il suo turno senza sentire la musica del flauto, il controllo che il personaggio esercita su di esso si interrompe, e il non morto attacca il personaggio che l'ha evocato. Una volta usato, il flauto non può essere riutilizzato finché non sono trascorsi 7 giorni.

Mantello di Fandonia

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Il personaggio che indossa questo mantello è soggetto agli effetti del Fato Padrino. In caso di una prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza, se il tiro del d20 fornisce come risultato un 18, 19, 20, il tiro è considerato un successo, (o nel caso di un tiro per colpire un colpo critico). Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, 2 o 3, il tiro è considerato un fallimento.

Nocche di San Gonnello

Reliquia, rara

San Gonnello dalle Nocche Ghignanti era uno dei tanti Santi di Menare del passato, benedetti membri di ordini monastici combattenti, divenuti miracolari in vita e venerati dopo la morte. Racconta una delle sue leggende più edificanti che egli percuotesse i nemici del Credo con le celebri nocche e in seguito le immergesse nell'acqua di secchie da pozzo per trarne sollievo. Le acque delle secchie divenivano così benedette a loro volta, acquisendo un effetto simile a quello di toccasana e infusi lenitivi, per venire allora subito contesi dai fedeli! Le Nocche di San Gonnello possono trasformare un bicchiere d'acqua in un decotto dal sapore amaro in grado di ristorare il corpo e l'animo di chi lo consuma. La reliquia ha 4 cariche al giorno.

Lasciando le nocche in infusione per 1 minuto e spendendo le cariche come descritto di seguito, si ottiene:

Cariche	Effetto
1 carica	il decotto cura 2d4 + 1 punti ferita.
2 cariche	*ristorare inferiore*.
3 cariche	*rimuovi maledizione*.
4 cariche	il decotto permette di giovare dei benefici di un riposo breve.

Piuma d'angelo

Reliquia, molto rara (richiede sintonia)

Una verissima e originalissima piuma d'angelo. Credeteci.

Finché il personaggio è in sintonia con la piuma, ottiene la capacità di Incanalare Divinità una volta tramite questo oggetto. Deve poi completare un riposo breve o lungo per utilizzare di nuovo Incanalare Divinità tramite la piuma. Il personaggio ottiene un utilizzo aggiuntivo di Incanalare Divinità se già possiede questo privilegio. Inoltre il personaggio ottiene la seguente opzione di Incanalare Divinità.

Giudizio Angelico. Il personaggio può usare Incanalare Divinità per invocare la luce divina ed esiliare il male. Con un'azione, il personaggio brandisce la Piuma d'Angelo e ogni forma di oscurità magica entro 9 metri da lui è dissolta. Inoltre, ogni immondo o fatato situato entro 18 metri da lui subisce 4d6 danni radiosi.

Statuetta del potere meraviglioso: Toro di Ghisa

Oggetto meraviglioso, rarità variabile

Una statuina del potere meraviglioso è una scultura di una bestia abbastanza piccola da stare in tasca. Se il personaggio usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine e gettare la statuina al suolo in un punto entro 18 m da lui, essa si trasforma in una creatura vivente. Se lo spazio dove dovrebbe apparire la creatura è già occupato da altre creature o altri oggetti, o se non è uno spazio sufficiente a contenere la creatura, la statuina non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Comprende i suoi linguaggi e obbedisce ai suoi comandi verbali. Se il personaggio non impartisce comandi, la creatura si difende, ma non effettua altre azioni. La creatura permane per una durata specifica per ogni statuina. Esaurita la durata, la creatura riassume la forma di statuina. La creatura si trasforma anticipatamente anche se scende a 0 punti ferita o se il personaggio usa un'azione per pronunciare di nuovo la parola d'ordine mentre la tocca. Quando la creatura si ritrasforma in statuina, la sua proprietà non è più disponibile finché non è trascorso il periodo di tempo specificato nella descrizione della statuina.

Toro di Ghisa (Molto Rara). Questa statua raffigurante un toro rampante di metallo è alta e lunga circa 10 cm e, girandone tre volte i testicoli, può trasformarsi in un toro di ghisa per un massimo di 1 ora. Una volta usata non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

"Ruba una reliquia e ti chiameranno ladro.
Deruba un intero popolo e ti chiameranno patriarca."

- Fratello Fantomio, ladro,
prete e gentiluomo -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nuovi Incantesimi

In questo paragrafo trovate alcuni nuovi incantesimi arcani ideati da guiscardi, fate e folletti, e diverse invocazioni ai Santi appannaggio di miracolari, esorcisti e altri fedeli.

Descrizione degli Incantesimi

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

Assicurazione

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: Incantatore
Componenti: V, S, M (un foglio ivi scritto l'incantesimo assicurato e la circostanza scatenante, chiuso da un sigillo in ceralacca e polvere d'oro del valore totale di 15 mo)
Durata: 10 giorni

L'incantatore sceglie un incantesimo di 2° livello o inferiore che sia in grado di lanciare, che abbia un tempo di lancio di 1 azione e che abbia come bersaglio l'incantatore stesso. L'incantatore può lanciare quell'incantesimo (chiamato l'incantesimo assicurato) come parte del lancio di assicurazione, spendendo gli slot incantesimo per entrambi. L'incantesimo assicurato, tuttavia, non ha effetto. Avrà invece effetto quando si verificherà una determinata circostanza descritta dall'incantatore al momento del lancio dei due incantesimi. Per esempio, un lancio di assicurazione con immagine speculare potrebbe stabilire che immagine speculare avrà effetto quando l'incantatore sarà bersaglio di un attacco. L'incantesimo assicurato ha effetto immediato non appena la circostanza viene soddisfatta la prima volta, che l'incantatore lo desideri o meno, poi assicurazione termina.

L'incantesimo assicurato ha effetto solo sull'incantatore, anche se normalmente può bersagliare altri. L'incantatore può usare soltanto un incantesimo di assicurazione alla volta. Se lancia di nuovo questo incantesimo, l'effetto di un altro incantesimo assicurazione presente su di lui termina.

Inoltre, assicurazione termina qualora la sua componente materiale cessi di trovarsi sulla persona dell'incantatore.

Tabella degli Incantesimi

Liv	Incantesimo	Scuola	Classe
1°	Bollo di Qualità	Trasmutazione	Mago
1°	Marchio Incandescente	Trasmutazione	Ranger
1°	Racconto Agghiacciante	Ammaliamento	Bardo
2°	Esorcismo	Abiurazione	Chierico, Druido
3°	Assicurazione	Invocazione	Mago
3°	Banchetto dei Poveri	Evocazione	Chierico, Druido
3°	Emanazione Angelica	Abiurazione	Chierico
3°	Mondare	Invocazione	Chierico, Druido

Banchetto dei Poveri

Evocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 10 minuti
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (cipolla, sedano, carota e odori)
Durata: Istantanea

L'incantatore evoca un grande banchetto, a base di pasta, pizza, vino e altre pietanze tipiche della regione di appartenenza dell'incantatore. Pasteggiare al banchetto richiede 1 ora, al termine della quale il banchetto scompare; gli effetti benefici del banchetto non si applicano finché l'ora non è trascorsa. Fino a un massimo di altre dodici creature possono partecipare al banchetto.

Ogni creatura che partecipa al banchetto ottiene i benefici di un riposo breve e riduce di 1 il suo livello di indebolimento.

Bollo di Qualità
Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: Contatto
Componenti: V, S
Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto o una creatura di qualità scadente e, finché l'incantesimo non termina, il bersaglio perde la qualità scadente.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello, la durata aumenta a 8 ore.

Emanazione Angelica
Abiurazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: Contatto
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore tocca una creatura consenziente che viene pervasa da un'aura di energia angelica e delle ali di luce si sprigionano dalla sua schiena. Finché l'incantesimo non termina, la creatura ottiene una velocità di volare di 9 metri, non può diventare malata, è dotata di resistenza ai danni da veleno e dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che provocano qualsiasi condizione tra le seguenti: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, spaventato e stordito.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Esorcismo
Abiurazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione
Gittata: 9 metri
Componenti: V, S, M (incenso e una pagina o pergamena ivi scritte delle preghiere, che l'incantesimo consuma)
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore pronuncia invocazioni al Padre Terno, alla Cinquina o a tutto il Tombolone e sceglie un folletto, un immondo o un non morto entro gittata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti sarà incapacitato per la durata dell'incantesimo e deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile dall'incantatore; inoltre, non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri da lui. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza su Saggezza. Se lo supera, l'incantesimo su di esso termina.

Per la durata dell'incantesimo, l'incantatore può usare la funzione speciale seguente.

Spezzare Ammaliamento. Con la sua azione, l'incantatore tocca una creatura situata entro la sua portata che sia affascinata, spaventata o posseduta da un folletto, un immondo o un non morto.

La creatura toccata non è più affascinata, spaventata o posseduta da quella creatura.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, può bersagliare un folletto, un immondo o un non morto aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 2°.

Marchio Incandescente
Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore sceglie una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere e la marchia con il simbolo del fuoco. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio ogni volta che lo colpisce con un attacco con un'arma. Finché l'incantesimo non termina, la creatura proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Mondare
Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 12 ore
Gittata: Contatto
Componenti: V, S, M (erbe, oli e incenso del valore di almeno 50 mo, che l'incantesimo consuma)
Durata: Finché non viene dissolto

L'incantatore tocca un punto e infonde un flusso di potere sacro (o sacrilego) in un'area del raggio massimo di 18 metri. L'incantesimo fallisce se il raggio include già un'area sotto l'effetto di un incantesimo *mondare*.

Folletti, immondi e non morti non possono entrare nell'area e non possono affascinare, spaventare o possedere le creature all'interno dell'area. Ogni creatura affascinata, spaventata o posseduta da una creatura del genere non è più affascinata, spaventata e posseduta una volta entrata nell'area. L'incantatore può escludere uno o più tipi di creature da questo effetto.

Racconto Agghiacciante
Ammaliamento di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus
Gittata: 27 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore narra un racconto inquietante che soltanto una creatura a sua scelta e situata entro gittata è in grado di udire; la mente del bersaglio viene sconvolta dall'energia psichica generata dall'incantesimo. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, diventa spaventato per la durata dell'incantesimo. Alla fine di ogni turno del bersaglio, prima che l'incantesimo termini, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti subirà 1d8 danni psichici. Se lo supera, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Santa Sbarbara converti i pagani
a mazzate e menando le mani.
Santa Sbarbara redimi la bolgia
con le fiamme e il metallo da forgia.
Santa Sbarbara dei piromanti
scaccia il diavolo con strali tonanti.

- Limerno Pitocco, Macaronee Minori, Libro VII -

Espansioni e approfondimenti

"Girano voci che se siete particolarmente fortunati, o sfortunati a seconda dei punti di vista, in alcune notti vagabondando per le campagne di Alazia si possa venire attratti da luci, musica e narcotici profumi, fino a ritrovarsi davanti a una distesa di tende e banchi che sembra infinita, dove venditori giunti da tutti i luoghi dell'Orbe (e anche da oltre, come qualcuno sussurra) sono pronti a soddisfare qualsiasi desiderio.

Nel caso foste così segnati dalla sorte (diciamo così) da arrivare in questo luogo, vi trovereste nel mitico mercato di Corte Cortese. Tale nome indica il fatto che nella zona del mercato è severamente vietato qualsiasi comportamento violento e vige una sorta di armistizio perenne anche tra le fazioni che più si odiano.

Chiunque tentasse di venire meno a queste regole, e non sono pochi quelli che ci hanno provato, pagherebbe davvero salata la trasgressione. Chiarito questo, chi avesse il fegato per inoltrarsi tra i banchi e i tendoni si troverebbe ad ammirare una quantità e una varietà di merci incredibile. 'Una spada incantata? Eccola qui, ma state attenti... potrebbe essere più scaltra di voi e avere un suo obiettivo nascosto. Un secchio pieno di sogni strappati a dei bambini? Nessun problema, ma se i loro proprietari venissero a cercarli e li volessero indietro?'

Tutto è possibile a Corte Cortese, ma tutto ha un prezzo. Sarete disposti a pagarlo?"

- Limerno Pitocco, Macaronee Maggiori, Libro I -

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

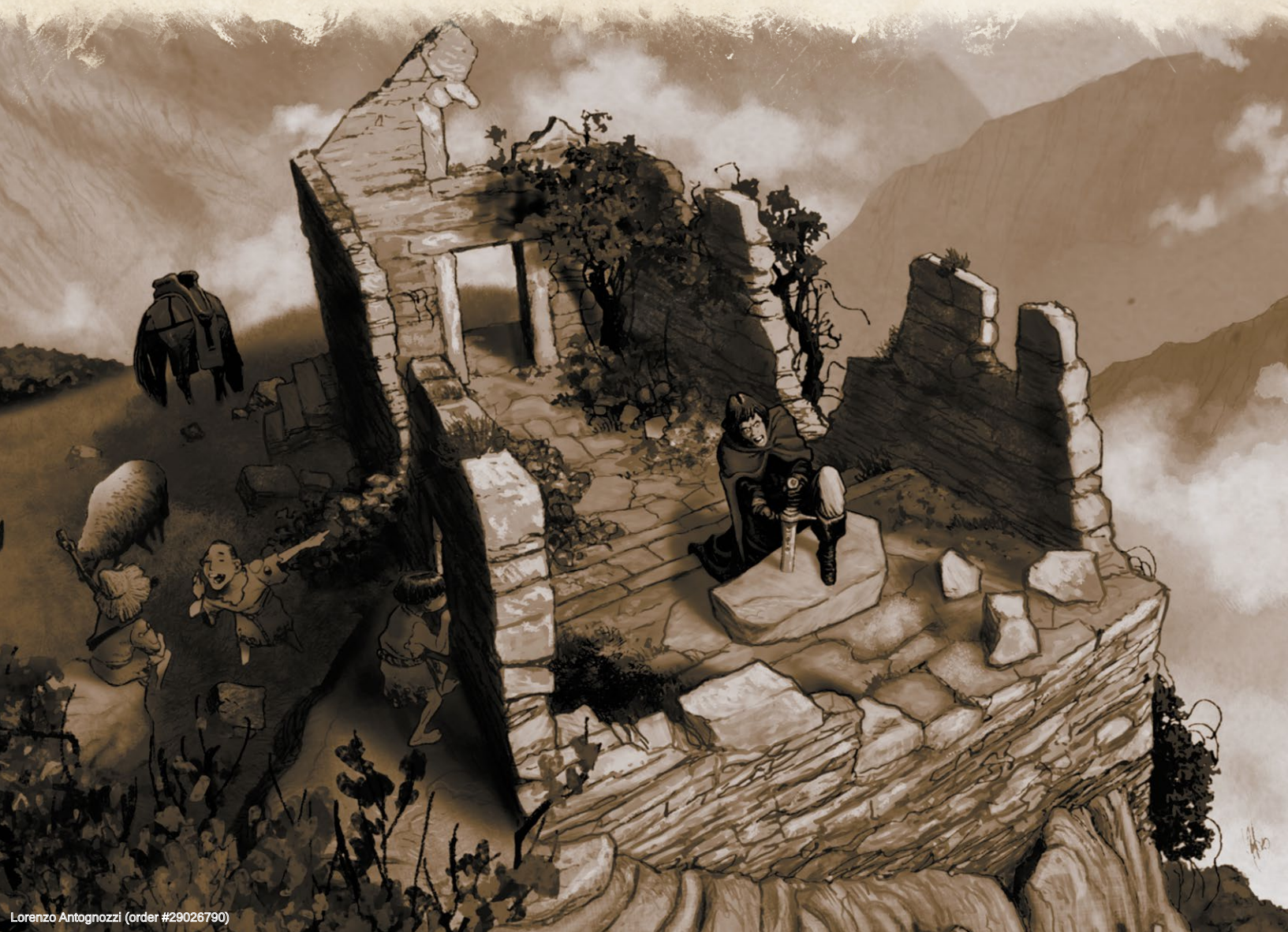
Il Mestiere delle Armi

Approfondimento sulla Guerra dei Mille Anni

Mille anni di guerra

Dalla Caduta di Plutonia, il Sinistro Stivale non ha mai avuto un periodo di pace duraturo, e questa instabilità ha spinto gli abitanti a considerare la guerra non più come una forma di risoluzione cruenta dei conflitti, ma semplicemente come una condizione normale e quotidiana, e come tale una vera e propria fonte di lucro per portare la pagnotta sulla tavola.

Il Regno è un territorio in guerra permanente, anche se questa guerra si sopisce per certi periodi, altre volte procede a bassa intensità, serpeggia in maniera controllata o diventa qualcosa che per ora interessa solo un'altra regione. Città, villaggi, feudi, signorotti, capitani di ventura, alleanze e confederazioni sono in guerra da sempre le une contro le altre, e solo una ipotetica unificazione generale potrebbe portare alla fine di questa condizione. E così intorno alla guerra sono sorti servizi e imprese di ogni sorta, tutte ovviamente che seguono la grande filosofia che muove davvero il Regno: non esistono reali problemi, ma solo opportunità che non sono ancora state colte.



Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Celebri bande e compagnie di ventura

Le **Cappe di Orate** hanno origine da una banda di pescatori-contrabbandieri di Quinotaria, che passavano il loro tempo ad attaccare bastimenti sbilenchi e vendere pescato di contrabbando nei mercati della costa. Fu solo quando venne messo in gabbia il loro capo, Spigolo de Corallis, spesso descritto come un abominio dal volto simile all'omonimo pesce (forse uno dei misteriosi draci della costa), che i suoi soci capirono che potevano fare soldi con metodi simili ma più legali.

Sempre lungo le bellicose acque della Quinotaria spadroneggia la famiglia di "Nobili Pirati" chiamati **Grimaldelli**. Un tempo storica casata mercantile della potente città marinara di Lungariva, oggi decaduta dopo un tumultuoso esilio, ormai da molti anni questa compagnia di mercenari a conduzione familiare è dedita esclusivamente alla guerra navale. Il più noto esponente della famiglia e capitano della compagnia è il famigerato Francesco Grimaldelli detto "il Malizia" per la sua furbizia; celebre per esempio fu la conquista del promontorio Testa di Cane lungo la costa della Frangia, grazie all'espediente di travestire da monaci se stesso e la sua banda ed entrare indisturbati nella rocca per poi prenderne possesso. Se si naviga in quelle acque non è insolito attirare la loro furfantesca attenzione e veder quindi apparire all'orizzonte il simbolo delle sue navi pirata: la testa di un Monaco Nero su vele bianche...

La **Combriccola del Porco Volante** è una milizia armata al soldo del miglior offerente composta da contadini e porcari, armati di strumenti agricoli e armature sgangherate, sempre accompagnata da un porco alato in grado di volare che viene tenuto a terra da un guinzaglio di corda. La curiosa bestia era un tempo il sindaco del paese da cui viene la milizia originaria, che provò malamente a sedurre una turchina. Questa per ripicca fece lui dono della sua "vera forma" e rese sterili e secche le terre attorno al paese. Ora gli abitanti del villaggio girano con il loro ex sindaco al guinzaglio pronti a combattere per un tozzo di pane.

I **Diavolacci di Ruggenzo** sono capitanati dall'omonimo bestiale barbaro malebranche Ruggenzo Sanguamaro. I diavolacci accettano unicamente reclute tra pantegani, morganti, selvatici e malebranche, e perfino orchi cattivi e befane. Questi scellerati sono considerati tra le più feroci e violente masnade di tagliagole del Regno, data la loro propensione a far massacri e spaventare gente durate i loro incarichi.

I **Bastardi della Vilupera** sono una compagnia di esuli penumbri, mattatori, ricercati e altra gentaglia, equipaggiati con armature raffazzonate e drappi di pelo di vilupera sui loro spallacci, specializzati nella caccia ed eliminazione degli abomini che riescono a oltrepassare la Fumarea.

Sempre dalla Penumbria arrivano anche gli **Sgarbati**, compagnia di artisti falliti, violenti e senza legge; sono votati alle razzie e alle armi, e comandati da Vittorbo degli Sgarbi.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Capitani di Ventura

In un mondo in cui non vi è vera differenza tra condottiero e capobanda, tra corsaro e ammiraglio, tra rivalità e conflitto armato, qualsiasi comandante a capo di qualche decina di canaglie o soldati addestrati può offrire i suoi servigi a chiunque. Mentre una cricca viene considerata da qualsiasi potente un ottimo mezzo per avere personaggi sacrificabili e la cui parola conterà ben poco in caso di arresto, per casi più "estremi" è buona prassi affidarsi a veri capitani di ventura, cioè signori della guerra veterani, esperti ed equipaggiati: dopotutto essere sopravvissuti una decina d'anni con il mestiere delle armi è il curriculum migliore che un capobanda possa avere. Per essere riconosciuti come capitani di ventura i requisiti non sono così stringenti, basta avere un certo numero di uomini d'arme, un covo dove tenerli tra un lavoretto e l'altro, e i soldi per tenerli al guinzaglio fino alla prossima condotta. Se il capobanda è in possesso di questi requisiti e viene assoldato per una campagna militare "ufficiale", gli basterà presentarsi agli uffici preposti presso la sede locale di Equitaglia e pagare per ottenere un Salvacondotto, un permesso speciale che riconosce la banda come una vera e propria forza militare, soggetta a certe forme di impunità durante lo svolgimento dei propri compiti. Detto in soldoni, una banda di questo tipo è formalmente autorizzata a poter compiere reati entro "i limiti del decoro" (fattore variabile di regione in regione a seconda della sensibilità locale) fino a che può dimostrare di avere un contratto stipulato.

Il ri(s)catto

Nel caso una di queste compagnie necessiti di rimpolpare le proprie fila, il suo capitano può chiedere che le pene dei condannati, che avrebbero normalmente svolto ai lavori forzati, vengano riscattate dalla banda in cambio di una cifra simbolica di 30 Denari d'argento ciascuno, svuotando le carceri del proprio committente. I condannati dovranno quindi scontare la loro pena come soldati e ricevono vitto e alloggio (scadenti) ed equipaggiamento base, con la minaccia di un'esecuzione immediata in caso di diserzione. Alla fine della campagna e del contratto, ai migliori tra loro può venir offerta la possibilità di unirsi alla compagnia, oppure essere semplicemente liberati.

Soldati o banditi?

Le compagnie di ventura e le colonne più regolari, come i Dragoni di Penumbria, sono in tutto e per tutto concorrenti di bande di malandrini e armate di briganti, e spesso la decisione di assoldare gli uni o gli altri dipende solo dalla borsa del committente. La rivalità è sempre aperta: mentre i soldati e gli armigeri vedono quelle accozzaglie di banditi come "cagnacci randagi senza arte né parte", i malandrini e i contrabbandieri reputano i loro avversari "cani alla catena che mendicano ossa". Inoltre i rapporti tra le due realtà non sono di certo resi più cordiali dal fatto che diverse bande hanno al loro interno membri di compagnie mercenarie cacciati a calci nel didietro per

comportamenti non ritenuti adeguati dal loro capitano di ventura, mentre i capi briganti a volte assoldano cricche di fanti e guastatori più regolari per lavoretti ben pagati, quando ne hanno la possibilità e scarseggiano le guerre. A conti fatti, non esiste alcuna reale differenza tra banditi e soldati, perlomeno nel Regno.

Il trattato della Zappa e della Spada

Secoli di guerra diffusa e continua, di piccole e grandi dimensioni, con decine di compagnie impegnate in ogni momento a scorrazzare per le campagne, incendiare villaggi, angheriare i contadini, arruolare a forza, saccheggiare le fattorie, guastare e impadronirsi di contrade e territori, hanno portato tra le tante cose a costanti rivolte e sommosse popolari. Equipaggiati di vanghe e zappe d'arme, coltelli e mazze, lance e archi, drappelli sempre più consistenti di braccianti, popolani e folle inferocite hanno iniziato a rivoltarsi contro condottieri, armigeri e predoni, sia di casa propria che invasori, fino spesso a ribaltare le sorti di intere campagne militari, sterminando o ricacciando le armate con guerriglia e brigantaggio, sabotando le loro linee di approvvigionamento e infliggendo ogni sorta di fastidio, danno e svantaggio. Per evitare di dover combattere anche contro queste masse popolari, dopotutto molto più esperte del territorio delle proprie, e solo in parte meno abili nell'uso delle armi, i condottieri e i capibanda presero sempre più spesso accordi formali e informali con loro, promuovendo l'intoccabilità di fattorie, villaggi e popolani

durante le manovre militari, in cambio di libero passo nelle loro terre e approvvigionamenti a costo concordato.

Questa situazione molto fluida è stata poi sancita un secolo fa dalla Regina Menalda, con il celebre Trattato della Zappa e della Spada.

Il trattato è ancora oggi applicato in quasi tutte le regioni del Regno, tranne in Penumbria e in altri luoghi parimenti feroci, e consiste nella concordata intoccabilità dei popolani da parte degli uomini in armi di ogni genere. Compagnie e soldati, eserciti e bande possono attraversare i territori del nemico e combatterne le forze armate, conquistare le sue fortezze, strade, ponti e torri, massacrandosi vicendevolmente senza problemi. Il popolo invece va rispettato e salvato: niente saccheggi indiscriminati, violenze o sopraffazioni, niente requisizioni di grano e bestiame, niente arruolamento forzato. Se i soldati vogliono qualcosa dai contadini lo *devono pagare* e ogni violazione del Trattato è considerato un crimine di guerra da tutte le parti in causa. Allo stesso tempo, le armate sanno che possono contare su forza lavoro, servizi, approvvigionamento, guide e informatori anche in territorio nemico, *purché paghino*.

Un reciproco scambio di benefici e favori che è oggi portato a esempio di grande civiltà da parte di tutti i giuristi d'Oltremonte.

Di morti, non morti e beccamorti

Un millennio di campagne, manovre e assedi ha portato spesso il Regno ad avere ingenti quantità di morti ammassati tutti assieme nello stesso luogo, tempo e condizione, una vera manna per eresiarchi, stregoni e befane che volessero usare tutto quel "materiale umano" per i propri scopi. A volte, presso campi dove sono accaduti veri e propri massacri, i morti si alzano da soli e spettri, fantasmi e confinati iniziano a infestare la contrada.

Altre volte, la quantità di armi, carcasse e armature ancora impiegabili fa la fortuna di manigoldi, ladri di cadaveri, negromanti e beccamorti.

Questi ultimi sono ormai una presenza fissa al seguito di armate e bande di un certo rilievo. In cambio di due monete di rame a caduto, i beccamorti si preoccupano di dare degna sepoltura ai corpi, togliendoli così dalla circolazione ed evitando malattie e negromanzie varie. Ma a ognuno dei futuri clienti viene anche consigliato di offrire un piccolo incentivo, per garantire maggiore accuratezza durante il lavoro, poiché è noto che il rischio di una disattenzione capita sempre, e finire sepolti o sulla pira da vivi non è mai una bella esperienza... a chi offre loro un denaro d'argento, i beccamorti porgono dunque l'Obolo di San Salvato, un ciondolo da mettere al collo che garantisce ai portatori tale "accortezza aggiuntiva".

I Piccioni di Terra

Raramente nel Regno la comunicazione viene affidata a piccioni viaggiatori o altri tipi di pollame volante, dato che nessuno vuole affidare i propri segreti a qualcosa che potrebbe diventare il pasto di un rapace volante o di un contadino dalla buona mira e dalla pancia vuota, entrambe categorie molto ben diffuse lungo lo Stivale. La Guerra dei Mille anni però ha fatto sì che emergesse lentamente una vera e propria organizzazione di Piccioni di Terra che con il tempo hanno imparato a trarre vantaggio da questa opportunità. È possibile quindi in ogni taverna o accampamento trovare appesa da qualche parte una lista, con sopra il bollo ufficiale dell'organizzazione, che dettaglia un elenco di nomi e merci, insieme al luogo dove sono dirette e all'orario di partenza. Chiunque lo desideri potrà quindi consegnare un pacco da trasportare ai Piccioni, le cui tariffe variano in base al peso, alla massa e al contenuto. La parola di un piccione è certificata e la spesa assicurata, ma ovviamente viene spesso sottolineato come nessuno possa garantire le tempistiche esatte o che il pacco non subisca danni o incidenti. Di solito è quindi buona norma dare al piccione un piccolo incentivo per sottolineare al corriere l'importanza di quello che gli si sta chiedendo; con il tempo questa pratica è diventata nota come il nome di Raccomandazione.

"Dove sono i generali che si fregiarono nelle battaglie con cimiteri di croci sul petto?
Dove i figli della guerra partiti per un ideale, per una truffa, per un amore finito male?
Hanno rimandato a casa le loro spoglie nelle bandiere legate strette perché sembrassero intere."

- Bafer, il cantore della Città Vecchia -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Il Carrozzone di Mangiafuoco

Approfondimento su Marionette e Legno Fatato

Non vi sono dubbi che la schiatta delle marionette e tutte le misteriose applicazioni e proprietà fantomatiche di pupi, mezzi marinai, santini, guignoli e pinocchi, di marotte e burattinai, derivino dalle tante applicazioni del fanfaluco, né vi sono altresì dubbi che questo magico legname provenga dalla Fandonia.

"L'albero azzurro", o "legno dei turchini" e tutti gli altri nomi di questa essenza fatata sono stati scoperti secoli or sono lungo i confini della Cuccagna, e da lì sono stati presi e usati da intraprendenti falegnami per creare nuove e fantastiche creazioni. E se un uso sconsiderato e irrispettoso viene oggi punito dai turchini nella maniera più creativa e terrificante, è anche vero che i signori della Fandonia lasciano che ogni anno una rilevante quantità di fanfaluco venga raccolta e utilizzata, perfino piantata altrove, per realizzare marionette e altri simili creature.

Non solo marionette

Dai primi anni di sfruttamento di questa risorsa miracolosa, ne è passato di brodo sotto i ponti della Cuccagna, e moltissime sono le applicazioni pratiche che ne sono venute fuori, grazie alla fantasia di falegnami, artisti, congegneri e inventori: dopo i primi pinocchi torrigiani, ovvero le marionette delle dimensioni simili a quelle utilizzate da secoli nei teatrini, gli artigiani di altre zone del Regno hanno ricreato i bellicosi e armati "pupi", simili ai paladini di Frangia, i benedetti "santini", ideati su modello delle sacre rappresentazioni del Credo e i "mezzi marinai", utili sulle flotte vortigane. Perfino i riottosi penumbri hanno poco a poco recepito quest'arte creativa, naturalmente a modo loro... i crudeli e letali guignoli sono esseri artificiali capaci delle più cupe nequizie, spesso violenti e vendicativi contro tutti i *carnosi*.

Ma le marionette non sono l'unico portento derivato dal legno turchino. Nel folto delle foreste fatate, dove rami e ramoscelli secchi si staccano e si mescolano a radici e tronchi caduti, si aggirano le **Mandragole**, "marionette naturali", accrocchi di legno e fogliame che vivono la loro esistenza senza alcun creatore o burattinaio che vi abbia mai messo le mani addosso. Alcuni di questi esseri sono gentili e amichevoli, ma si narra anche di comunità più inquietanti e pericolose, che nutrono le proprie radici del sangue degli incauti viandanti.

Un altro segreto legato al fanfaluco è quello dei **Manichini**, esseri delle dimensioni di uomini e donne che verrebbero creati non dai falegnami mortali ma direttamente da fate e turchini.

Lo scopo per cui questi esseri artificiali sarebbero intagliati e inviati nelle città del Regno non è noto, ma sembra che siano spie ed emissari dei turchini tra il popolino e i sovrani, anche per la loro straordinaria capacità di nascondere la propria natura lignea a tutti, se non in particolari condizioni. Chi sa quali tra i sovrani e i funzionari del Regno non siano in realtà manichini manovrati dal Fato Padrino?

Un'altra tradizione legata al fanfaluco è quella della **Giubiana**: quando questi alberi fatati muoiono in maniera naturale o vengono abbattuti integralmente, il loro tronco si trasformerebbe in una creatura gigantesca e crudele, simile a una colossale befana di legno. Queste giubiane sviluppano arti lunghi e nodosi per potersi spostare tra i boschi e afferrare gli incauti, che divorerebbero con bocche vecchie e bavose.

Non manca poi tutta una interminabile serie di **Marotte** ed esseri intagliati da questo materiale fandonico: animali di legno che si muovono e conversano in volgare, automi e scrigni a molla senzienti, bastoni parlanti, polene che conoscono le rotte, porte e scrigni animati, forzieri e mobili di intelligenza propria, pupazzi da ventriloquo che controllano il loro proprietario e molto altro ancora.

E quali ninfe poi proverrebbero da siffatti alberi? Forse queste ninfe speciali del fanfaluco sono gli stessi turchini, o forse ne esiste una speciale e segreta consorteria, che si riunisce nelle notti stellate nei boschi di alberi azzurri, a danzare incantate alla luce adamantina della notte?

Desideri e bacchette magiche

Una fata dai capelli blu scuro, dal volto amabile, gli occhi di stelle e con in mano una bacchetta magica: non è questa l'immagine più celebre che tutti hanno dei turchini? Ed effettivamente, spesso e volentieri le Madrine e i Padrini, e perfino la Bambina, si interessano ai mortali, soprattutto a quelli più angariati e travagliati, e offrono loro la propria protezione soprannaturale.

E quando anche non lo facessero, una marionetta, un inesistente o un qualsiasi altro individuo tormentato può rivolgersi a loro per chiedere un desiderio: diventare umano, trasformare la propria natura, mutare il proprio corpo, ottenere la felicità. Niente di strano che i turchini lo esaudiscano. Certo, a patto che...

- Il desiderio sia davvero quanto di più al mondo essi bramino, non certo un capriccio passeggero.
- Non sia una di quelle cose sciocche da mortali, come denaro, potere oppure oggetti magici.

- Il desiderio influisca solo su chi lo esprime e non sul mondo; speciale deroga in genere concessa: salvare o aiutare un'altra persona a ottenere il *suo* desiderio.
- Chi esprime il desiderio sia disposto a sottostare alle condizioni del turchino: eseguire un compito, rispettare la mezzanotte, obbedire al babbo, trovare l'uccello azzurro all'altro capo del mondo e cose simili.

Una volta considerate queste clausole, l'unica discriminante è quella di non annoiare o infastidire i turchini in alcun modo: c'è solo una cosa che questi odiano più della stupidità umana, ed è la loro insistenza, inopportunità e mancanza di rispetto. Guai a non tirare dunque troppo la corda, o la magica bacchetta finirà per trasformare il questuante in somaro...

Carnevali del Regno

Il Regno è tra le tante cose anche la patria del Carnevale, quel momento dell'anno in cui tutto diventa ancora più matto, spensierato, colorato e pericoloso del solito. I ricchi si fingono popolani, gli uomini si travestono da donne, le marionette organizzano spettacoli di umani in carne e ossa e gatti lupeschi e pantegani se ne vanno per strada a braccetto.

Per molti versi, quello del Carnevale è il periodo opposto a quello delle Mala Tempora, e cioè il periodo più allegro e spensierato dell'anno, dove tutti possono essere felici e non si pensa al futuro. Certo... i ricchi sbarrano i loro palazzi e i bottegai chiudono a chiave i loro negozi, portandone via preziosi e forzieri... ma da quel momento in poi, chiunque sia in strada o in piazza godrà di una settimana o più di bagordi e festeggiamenti continui, dove le uniche leggi sono quelle della follia e della Fandonia.

Il culto del Carnevale è così diffuso nel paese che ve ne sono di diversi e speciali a seconda delle sue diverse regioni.

Il *Carnevale Rosso* di Vortiga è il più celebre: mezza luna di balli e bagordi in maschera dove l'intera città diventa una festa a cielo aperto. Unica pecca che potrebbe far storcere il naso ai più sensibili: la stravagante usanza di impiccare un criminale detenuto nelle prigioni cittadine al culmine della festa, come "buon augurio" (ma anche monito) per il resto della popolazione...

Diversi giorni prima di quello di Vortiga, in Spoletaria si tiene il *Carnevale Bianco*, la cui versione più nota è quella di Aquilea. Qui si festeggia sulla neve e sul ghiaccio, con bancarelle e festoni a tema. La maggior parte delle maschere e dei personaggi sono a tema "bianco" e, durante i giorni di baldoria, si tengono molte gare e sfide a base di neve e ghiaccio.

Decisamente più inquietanti il *Carnevale dei Mostri* istrano e il *Carnevale Nero* di Malevento, dedicati rispettivamente alle forze della natura selvaggia e pericolosa e a quelle della stregoneria. Nonostante le atmosfere siano sempre festose, i temi di entrambi sono lugubri e inquietanti: i dolci tipici si chiamano "le ossa dei morti", le maschere comprendono solo personaggi spaventosi, streghe e diavoli, e balli e rituali scaramantici non mancano.

Il *Carnevale Verde* di Torrigiana si tiene invece tra la primavera e l'estate e rappresenta una festa della natura rigogliosa e della vita: donne e uomini vestiti da ninfe e satiri si rincorrono nei campi, intrecciano ghirlande di fiori e si dedicano a girotondi, vino e ai piaceri della carne. Qui la parola d'ordine è rappresentata da versi immortali, come:

"Quant'è bella giovinezza
che si fugge tuttavia,
chi vuol esser lieto sia,
del doman non v'è certezza..."

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Maschere, arlecchini, burattini e pupi

I teatri e gli spettacoli dei burattini differiscono per molti aspetti da quelli realizzati con attori in carne e ossa, ma per alcuni elementi queste forme di intrattenimento sono quasi equivalenti: i personaggi e le trame.

I protagonisti della commedia dell'arte, le maschere del carnevale tradizionale, i caratteri del teatro popolare e i più famosi tipi di burattini e pupi che girano per il Regno sono esattamente gli stessi personaggi, sia che vengano incarnati da un attore a teatro, sia che vengano usati come travestimento durante il carnevale, sia che vengano rappresentati da un burattino in una fiera di paese. E anche le storie, le commedie e le avventure più tradizionali che vedono in scena questi personaggi sono le medesime, sia che si parli di uno spettacolo di pupi vestiti di stracci che di una farsa carnevalesca alla corte di un sovrano, portata avanti da arlecchini celebri e strapagati.

La genesi di questi personaggi e delle loro storie sono varie, eterogenee e risalenti a epoche diverse, ma oggi vengono mescolate tutte insieme in un pasticcio continuo di influenze e temi. Qui di seguito, i personaggi più celebri delle arlecchinate e pulcinellate del Regno.

Arlecchino. Tra le più antiche maschere della commedia del Regno, si è evoluto poi in tantissime versioni e personaggi diversi, fino a perdere la sua unicità e aver dato vita a tutta una serie di servi astuti e sciocchi, fanfaroni e lestofanti, magheggioni e guappi... in questo modo, il termine è rimasto poi a simboleggiare nel complesso tutto questo genere di maschere e personaggi. La versione originale indossava diversi abiti di scena variopinti tutti su di sé, in modo da trasformarsi da una maschera all'altra in un gesto; era esperto di capriole, mimica e mosse acrobatiche, e faceva largo uso del batocchio.

Brighella, assieme a Truffaldino, è il simbolo per eccellenza delle canaglie di strada e dei Fratelli di Taglia: furfante di cento malefatte, esperto di tanti mestieri senza portarne mai uno a compimento, a volte bravo, a volte ciarlatano, a volte bagatto e a volte cicisbeo. È anche uno dei pochi personaggi noti per la capacità e l'attitudine a picchiare (scherzosamente) gli avversari, che punisce vigorosamente col batocchio o con pugni e schiaffi sonori.

Cacciatorina e **Bafforosso**. Quest'allegra coppia di maschere popolane è composta di una procace villana che si porta dietro un cesto di salami da offrire a tutti, e dal marito vestito con un buffo cappello e con i baffi tinti di rosso; Cacciatorina è sempre vogliosa di attenzioni, ma Bafforosso è sempre ubriaco fradicio (ha con sé un'anfora di vino) e non è quindi in grado di soddisfarla.

Calandrone è una maschera tipica di Spoletaria e Alazia, un personaggio sciocco, imbambolato e sognatore, ma fisicamente grosso e minaccioso, dalla forza prodigiosa. Spesso è rappresentato come un orco cattivo e stupido, altre volte come il buzzurro del villaggio, due approcci che non si escludono a vicenda.

Il **Dottor Mutandone** è una maschera tipica della Pianaverna, simbolo del borghese saccente e benestante, spesso dottissimo delle scienze più inutili ma inetto e distratto nelle cose quotidiane, tanto da indossare le mutande sopra i pantaloni. Viene spesso deriso e gabbato da moglie, servi, canaglie e figlie.

L'**Arcangelo Giorello**. Sacra rappresentazione dei uno degli arcangeli della Cinquina di Dio, rappresenta la tipica apparizione celestiale che viene a risolvere impicci e faccende aggrovigliate, sciogliendo le vicende degli spettacoli a favore dei protagonisti. Bello, biondo e vestito di un camicione azzurro, si mostra spesso in realtà come un traffichino divino, che ama scambiare miracoli e favori con donativi al Credo, promesse, voti sacri e altre prebende.

Guerlocco, "lo stregone sciocco". Una maschera ausone che incarna il tipico fattucchiere e ciarlatano che gira per il Regno, un bagatto pieno di trucchi ma pasticcione, abile solo nel truffare e turlupinare le masse. Veste di abiti sgargianti viola e verdi, con un cappello da stregone sul capo e cento ammennicoli tintinnanti addosso.

Padellao e **Fornao**. Altre due maschere del popolino, rappresentano rispettivamente un cuoco e un fornaio, da sempre in lotta tra loro. Padellao è alto, vestito di giallo con un buffo copricapo di piume di gallina, e impugna un padellone a manico lungo, mentre Fornao è vestito di bianco, con grembiule e maschera, e ha con sé un sacco di farina (in realtà sabbia o talco).

Palandrana e i suoi servitori: questa maschera vortigana rappresenta il capobirro vizioso, tronfio e fanfarone, circondato dai suoi tirapiedi laidi e incapaci. Indossa tabarro e tricorno nero e una maschera d'argento, mentre i birri hanno maschere di bronzo. Inoltre tutti hanno un bastone da passeggio, con la testa scolpita a forma di leone e la funzione in scena di manganello o di batocchio. A volte in alcuni spettacoli entra in scena persino Palandrone con la maschera d'oro, ovvero il simbolo del Cancelliere Generale di Vortiga, capo di tutti i capibirri, e dunque a sua volta ancor più sfaticato e incompetente di loro.

Pulcinello. La più classica maschera volturniana, è il simbolo del popolano umile e di buon cuore, spesso romantico, poeta e innamorato; goffo e incapace di fregare il prossimo, è tuttavia dotato di saggezza e buon senso popolare, e alla fine riesce sempre a cavarsela e arrivare al giorno dopo. Veste di bianco, con maschera nera e cappello tipico degli sfaticati di strada.

Tirchione e i **Meschinelli**. Tirchione è una maschera lungarivese, il vecchio avarastro con parrucca grigia e abiti neri, che porta un grosso borsello appeso al collo. Avido e gretto, pensa solo ai propri denari e spesso finisce gabbato da servi astuti e abili fantesche. È spesso circondato da una torma di bambini, vestiti di bianco e con mascherina nera, i Meschinelli, poveri orfani che cercano di rubargli la borsa (dentro è piena di dolciumi), tra i feroci urli e insulti dell'avaraccio.

Taratatà, "il diavolo dalle terga d'argento". Una marionetta diabolica e laida, vestita di rosso e dotata di piccole corna acuminate, utilizzata spesso nel teatro penumbro; rappresenta un arcidiavolo basso e deforme, che ama infliggere umiliazioni e nefandezze ai mortali. In particolare, è noto per le sue fragorose e nauseanti flatulenze, che i teatranti simulano con particolari effetti di scena; è solito inoltre trattare la compravendita di anime e favori, che persegue sempre tramite pratiche disgustose.

Truffaldino, il protagonista per eccellenza, il cui nome è spesso sinonimo di burattino e arlecchino, una delle maschere più antiche del carnevale del Regno. Truffaldino è il popolano povero e cialtrone, ma pieno di risorse, il servo astuto e pelandrone che riesce sempre a cavarsi dai guai, banchettare a sbafo e imbrogliare tutti gli altri protagonisti. Veste abiti popolari ma appariscenti, come un guappo di borgata e fa largo uso di trucchi, piroette, sgambetti e colpi di batocchio.

Il Circo

Le compagnie mercenarie che girano per il Regno sono spesso accompagnate da una masnada di scudieri, fornitori, medici, manigoldi, inservienti e intrattenitori di ogni genere, che viaggiano di fatto al seguito delle bande. E così, i quartieri dei soldati sono sempre circondati da accampamenti e carrozzoni occupati da mestieranti di ogni tipo: dai più classici postriboli su ruote che offrono svariati modi per rilassare la mente e il corpo, a osterie e norcitanerie itineranti che offrono unte e gustose alternative alla sbobba, fino a bardi, arlecchini, attori e burattinai che intrattengono con i loro spettacoli i soldati. Sarebbe però un grosso errore pensare che questi soggetti possano diventare facili vittime di attacchi improvvisi, assalti notturni o espedienti militari: le persone che frequentano questo mondo, comprese mimi e prostitute, sono spesso a loro volta veterani, canaglie, ex combattenti o gente abituata a cavarsela in ogni modo.

Tra i servizi più particolari che si possono trovare in questi frangenti sono intagliatori per marionette, esperti che incidono vere e proprie opere d'arte sui corpi di legno dei loro clienti, "smadonnari" ovvero scaramanti che garantiscono di togliere lo sguardo di Madonna Malasorte ai loro assistiti, e intrugliatori esperti che vendono tonici, distillati e tinture di ogni tipo ai combattenti.

Anche se è una conoscenza poco nota, tutti questi "artisti di strada" nel corso dei secoli si sono uniti sotto una realtà informale e ufficiosamente riconosciuta (come molte cose nel Regno), nota come il Circo. Il Circo è suddiviso in cento piccole consorterie e famiglie minori, ciascuna al seguito di una specifica armata o a presidio di un determinato territorio, e spesso convive e si allea con i Fratelli di Taglia, anche se i pezzenti del Circo di solito non hanno taglie pendenti sulla testa. Attualmente a capo del Circo vi è una tale Orfea della Mirandola, una morgante dalle vesti appariscenti, pesantemente truccata e dalla capigliatura leonina che si accompagna spesso a due enormi felini perfettamente addestrati, che dice di aver recuperato in lande lontane.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

La Feccia del Regno

Approfondimento su Cosche e criminali di Penumbria

La Penumbria, ovunque la si batta, è un calderone che sobbolle alla fiamma della sopraffazione. Cospirazione, focolai di rivolta, castelli sotto assedio, battaglie campali tra signorie mutano di continuo assetti e alleanze in un mortaio senza requie.

I villaggi e le città feudali, da Castel Notturno a Pertugia, da Orbino a Crimini, da Scotenna e Bubbogna, rispecchiano in scala questa continua altalena di interessi e poteri.

Vicoli e quartieri brulicano di feccia, le diatribe per il territorio si consumano in scontri tra bande e faide familiari a volte più brutali di una carica di cavalleria. Nelle strade del ghetto si rompono e ci si fanno le ossa: la migliore scuola di formazione per birri, bravi, guappi e tagliagole.

Di birri e di ghenghe

Poiché la Penumbria è retta dalle cosche e non vi è differenza tra padroni e ladroni (ma dove ve ne è?), da queste parti per birro si intende qualunque membro di una cosca, ghenga, squadriglia, flotta o setta criminale. Sia esso un esecutore, un bucaniere o una guardia corrotta, la discriminante di un birro è la sua affiliazione a un clan o una banda e l'implicito voto di obbedienza al suo codice d'onore.

L'entrata al servizio di un don, di un capitano o un capoghenga prevede di norma un'iniziazione più o meno sanguinaria in ragione del grado di parentela e dell'età dell'affiliato. Una volta "battezzato", un birro otterrà protezione e percentuali in cambio di favori e fedeltà. Chi paga, comanda!

L'allineamento morale di questi bravacci varia dal neutrale al malvagio, ma non può deviare dalla legalità, seppur nella forma del rispetto di quelle norme e comportamenti che a Crimini si chiamano Etichetta, e non perdonano chi sgarra. Tale principio vale per il consigliere di un capofamiglia come per lo scagnozzo incaricato di garrotare un biscazziere insolvente.

Birri, guappi e bravi di Penumbria non seguono soltanto il codice etico della propria ghenga, ma anche quello estetico.

I vestiari sono elaborati e distintivi, ostentati in spregio alle leggi – anche quelle del decoro – e spauracchio per i semplici: sete variopinte, fusciacche, cappelli a tesa o piumati, gorgiere e anelli d'oro massiccio, baffi impomatati.

Questi criminali di mestiere sfoggiano una quantità spesso esorbitante di armi bianche e da mischia (daga, spadino, rasoio, mannaia, frusta, randello, tirapugni), che si premurano di esibire in ogni momento.

Ghenghe di Orbino

Al contrario di Crimini (vedi pag. 129), Orbino non è terra per don o famiglie, tra le mura del feudo non esiste diritto di nascita e l'appartenenza a una ghenga va guadagnata sul campo. Nel feudo dei Lutti, dove il potere dei criminesi si affievolisce pur mantenendo alleanze e succursali, gli affari sono appannaggio dalle bande di strada che si spartiscono i vicoli con sistematica efferatezza.

Nei Soborbi di Orbino, uno dei luoghi più malfamati e letali di Penumbria, la banda delle Oche Morte, accoltellatori in farsetto scarlatto e tricorno nero, a suon di abusi e percosse si contende con gli altri malavitosi il predominio sui Cinque Canti, cuore nero di ogni affare criminale. Tra le poche squadracce in grado di rivaleggiare con loro ci sono le Botole, donne di strada che vestono in maniera oscena, con cerone e parrucca da nobildonna, e gli Orbi, ghenga votata a San Guercio, patrono della città; questi ultimi indossano tutti una benda sull'occhio cavato, visto che per entrare negli orbi il prezzo da pagare è quello di perderne uno.

Pirati di Scotenna

Le ciurme criminali della baia di Scotenna, amministrata dalla famiglia Ceppi, si distinguono dalle ghenghe di terra del resto di Penumbria per l'abilità nella navigazione, nel contrabbando e nei saccheggi marittimi. A differenze delle altre bande, non indossano divise ma utilizzano bandiere e tatuaggi di appartenenza.

Temibili filibuste pirateggiano il Mare Monstrum e i fiumi navigabili dell'entroterra, capitanate da corsari di navi singole o con più vele sotto i propri vessilli.

Se si vuole oltrepassare la Fumarea e lasciare la Penumbria via mare, i pirati di Scotenna sono gli unici a cui rivolgersi. Tra le ciurme più note si contano:

- Gli Scontrovento, sono la flotta dei conti Ceppi, marina corsara principale di Scotenna.
- Gli Sgarri: perlopiù bucanieri criminesi di stanza a Scotenna, che gestiscono spedizioni e carichi per conto della Cupola dopo aver versato la tangente agli Scontrovento.
- I Risaliti, che vivono tra le fogne e il porto della città baia di Scotenna, reietti, affondatori e saccheggiatori di relitti.
- I Fondali: una compagnia autonoma famosa per non fare prigionieri; quando abbordano una nave, che sia un galeone da guerra o un mercantile, o diventi uno dei loro o vai a fare un tuffo nel fondale.

Mattatori e squadracce di Pertugia

Nei territori del feudo di Pertugia, principalmente nei sentieri battuti della boscaglia di Silvatroce, a farla da padrone non sono ghenghe, famiglie o cosche, ma squadre di mattatori e ranger allo sbando: guardiacaccia corrotti e bracconieri spietati che si uniscono sotto un'unica bandiera per taglieggiare, sequestrare, catturare belve e mostri, e cacciare di frodo. Queste squadriglie di briganti e forestali sono addestrate all'imboscata e al pedinamento, all'uso di armi a distanza e trappole, e all'impiego di mute di segugi, falconi e altre bestiacce.

In base al livello di esperienza, i mattatori sono in grado di orizzontarsi nei labirinti di rovi e foglie e tra i passaggi delle gole più inaccessibili, e conoscono a menadito i sentieri e le piste che essi stessi e i loro precursori hanno contribuito a creare. Perciò non è raro che un capitano di ventura o un'unità di Dragoni ingaggi un Mattatore in veste di perlustratore del territorio nemico, né che una compagnia di avventurieri si avvalga del suo orientamento affinché li guidi in un'area inesplorata. Il mattatore penumbro sa cavarsela nei frangenti di sopravvivenza più proibitivi, è svelto di coltello e ferrato nel corpo a corpo, ancor più abile a distanza.

Mimetismo e ambientamento sono comunque qualità secondarie rispetto all'ancestrale arte della caccia.

Alla carriera di mattatore può avere accesso un personaggio di qualsiasi censo, dal popolano al patrizio come nel caso dei duchi di Pertugia, mattatori e collezionisti da generazioni, pur fermo restando che il primo la intraprenderà per lucro e necessità e il secondo per tradizione e diletto. I cavalieri di Castel Notturno posseggono una riserva esclusiva adibita a tale scopo, Selva Gualtieri appunto. Vi sono inoltre esempi, storici e viventi, di Santi e monaci che per liberare il mondo dalla minaccia di fiere diaboliche e belve mostruose hanno votato le proprie esistenze al loro sterminio, e abbracciato la missione del mattatore.

Oltre alla falconeria, alla fabbricazione di trappole e all'allevamento in cattività di esemplari rari, uno sbocco economicamente e socialmente forse più prestigioso è costituito dai tornei.

In occasione di ricorrenze, successioni e feste comandate, ogni contea e contrada di Penumbria allestisce giostre e corride con protagonisti uomini e bestie in cruenti duelli all'ultimo sangue. Le poste in palio ingolosiscono addestratori e mattatori che accorrono da tutti gli angoli della regione, e spesso anche dalla Pianura Pagana e da oltremare.

La truculenta brutalità degli spettacoli ha fatto a lungo meditare i maggiorenti sull'opportunità di bandire questa usanza, ma la popolarità dei giochi e il volume di baiocchi che ruota attorno alle scommesse ne garantiscono una cocciuta longevità.

Inoltre, in occasioni di feste patronali o eventi nobiliari, si è soliti organizzare una Mattanza: un palio di caccia agli abomini in cui ogni preda è valutata secondo punteggio di pericolosità e rarità, registrati nelle pagelle degli iscritti. Una Mattanza può durare da 1 a 3 mesi e viene sempre inaugurata con una corsa di Torontole, liberate in un'arena o in un centro cittadino. La Mattanza più antica e rinomata è quella di Pertugia.

Ecco le fazioni principali dei mattatori della regione:

Bestie del Regno: capitanate da Giulio Verme, la loro base operativa è da qualche parte nei Pantani, ma operano in tutta la regione. Addobbano i loro indumenti con pelli di bestie e parti di esse. A ogni membro delle Bestie viene affidato il nome di un abominio in base al grado.

I Mattaribaldi: forestali al servizio dei duca-conti di Pertugia, i Gauci; sarebbero in teoria i guardacaccia incaricati ufficialmente di controllare Silvatroce.

Gli Imboscati: mattatori senza scrupoli e contrabbandieri di belve e mostri, abili nel mimetismo e nel fabbricare trappole mortali.

I Draghetti: dal cognome della famiglia che la compone, rinomati per la condotta infame, il bracconaggio, il traffico di cuccioli e la tortura più brutale cui sottopongono animali e persone prigioniere.

Il soffio del Dragone

I Dragoni di Penumbria sono una colonna di mercenari usualmente al soldo dei duchi di Orbino, ma per estensione il termine è passato a designare i veterani pesantemente corazzati e privi di scrupoli che rappresentano il massimo livello militare della regione, e forse di tutto il Regno.

Il Dragone è mediamente abile nelle tecniche di scherma penumbra e nell'utilizzo di qualsiasi arma bianca, in asta e da botta (spada, spada a due mani, lancia, ascia da guerra, alabarda, mazza ferrata, mazzafrusto), e addestrato al combattimento corpo a corpo e a distanza (arco lungo, balestra).

La leva presso un capitano di ventura lo ha impratichito nelle tattiche di manovra campali, e durato a climi, digiuni e condizioni igieniche che "farebbero vomitare una capra". Sa inoltre montare qualunque cavalcatura e può marciare per giorni senza toccare né cibo né acqua, purché abbia con sé vino e distillati in abbondanza. Costituzione e allenamento gli consentono di corazzarsi pesantemente con ogni parte di armatura reperibile, in un'accozzaglia spesso esito dei ripetuti saccheggi: elmo pagano, stivali da ufficiale, toracica a placche, scudo ammaccato, scampoli di pelliccia.

Gagliardo o codardo, disciplinato o debosciato, un Dragone è attirato dal conio e dal bottino. Famoso il detto: "Mai paghi di paga!"

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Il Calcio Penumbro

Il calcio draconiano è il fenomeno popolare di maggior interesse di tutto il Regno, fin dal tempo in cui i colossei erano gremiti di gladiatori che si ammazzavano con le belve o l'un con l'altro. Ogni città e regione del Regno ha le sue squadre, piccole e grandi, i suoi tornei e le sue sfide, mentre la grande Coppa di Taglia rappresenta l'avvenimento sportivo più seguito su tutto il Sinistro Stivale e nelle isole.

Leggermente diverso per regole, e molto diverso per tasso di violenza, il Calcio Penumbro ne è la versione più in voga all'interno dei confini tracciati dalla Fumarea. Anche il numero ridotto di giocatori e le minori dimensioni del campo della variante penumbra sono differenze fondamentali, tanto che a volte essa viene anche definita "Calcetto".

Questo secondo aspetto è legato strettamente al primo: se si facessero scendere in campo ventisette calcianti penumbri per parte come nelle partite di calcio draconiano, le città ospitanti finirebbero a ferro e a fuoco a metà delle partite.

Per arginare i danni collaterali nel Calcio Penumbro, le squadre sono composte quindi da sette calcianti (giocatori) per parte e c'è l'obbligo di interrompere la partita al primo morto, per cui gli omicidi sono in genere riservati al secondo tempo, o al momento in cui una squadra ritiene di essere tanto in vantaggio da voler chiudere la competizione. Raramente si sono registrati incontri terminati effettivamente allo scadere del tempo di gioco previsto.

Come per il calcio draconiano, una partita dura due tempi da mezz'ora l'uno: vince chi fa più cacce (punti) o chi mette fuori combattimento tutti i membri della squadra avversaria. Per fare una caccia bisogna mettere l'unica palla nella buca degli avversari e a quel punto le due squadre si cambiano di campo.

Nelle partite regolari sono ammessi solo gli umani, maschi e femmine che siano, con eccezioni comuni fatte per selvatici e dotati la cui natura straordinaria non dia troppo nell'occhio. Durante la partita è possibile sostituire fino a 3 calcianti, a ricambio di quelli che finiscono fuori combattimento o con una gamba spezzata durante gli scontri.

Giocare il Calcio Penumbro in Brancalonia

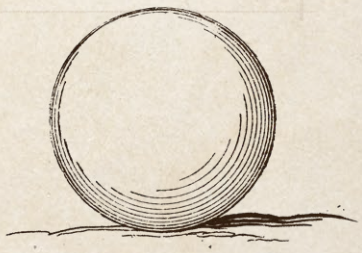
Al fine di rendere una partita di Calcio Penumbro avvincente ma rapida e godibile all'interno di una sessione di gioco, i personaggi che decidessero di partecipare a un evento di tale sport interpreteranno solo le cosiddette Azioni Salienti verificatesi all'interno della "reale" durata della partita. I personaggi scendono in campo equipaggiati solo della divisa della propria squadra e, se non fosse ovvio, non possono indossare armature o utilizzare armi di alcun tipo.

La partita inizia con l'*ingresso in campo.*

La partita è divisa in due tempi. Ogni tempo inizia con l'Azione Saliente *guadagnare la palla* e continua con altre 3 Azioni Salienti determinate casualmente tirando per ciascuna 1d4:

d4	Azioni Salienti
1	Scatto verso il punto
2	Contropiede
3	Tattica
4	Invasione di campo

Nota: *È possibile che un tempo sia composto da più di un'Azione Saliente dello stesso tipo.*



"Punizione c'è quando arbitro te la dà"

- Guiadino del Bosco, celebre allenatore penumbro -

Licenza Attribuzione Italia - CC BY 3.0

Ingresso in campo

All'inizio del primo tempo, le squadre scendono in campo agghindate di tutto punto, accompagnate da bardi e alfieri. I giocatori effettuano una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 15 o una prova di Carisma (Intimidire) con CD 18 per far ottenere alla propria squadra 1 punto *favore della folla.*

Favore della folla

Ogni squadra viene sostenuta dalla propria tifoseria. In base ai successi ottenuti le squadre possono accumulare punti *favore della folla*. Se una squadra è dotata di un punto favore della folla, uno dei suoi calcianti può spenderlo quando effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica. Quando un calciante spende un punto favore della folla, dispone di vantaggio a quel tiro.

Ogni squadra non può possedere più di 3 punti *favore della folla* e deve spenderli per poterne guadagnare di nuovi.

Una squadra ottiene 1 punto *favore della folla* ogni volta che compie una delle seguenti azioni:

- Un suo giocatore segna 1 caccia.
- Un suo giocatore effettua una prova di caratteristica e il tiro del d20 fornisce come risultato un 20.
- Un suo giocatore infligge l'ultima batosta a un avversario in rissa.

Sostituzioni

Al termine del primo tempo è possibile sostituire fino a 3 giocatori freschi e illesi.

Azioni Salienti

Guadagnare la palla

Le squadre effettuano 1 round di Rissa con le seguenti modifiche:

- Non possono essere raccolti oggetti di scena.
- Le batoste permangono fino al termine della partita.
- La squadra che infligge più batoste dispone di vantaggio nella prossima Azione Saliente.

Scatto verso il punto

I giocatori effettuano una prova di Forza (Atletica) con CD 14. La squadra che ottiene più successi segna 1 caccia.

Contropiede

I giocatori effettuano una prova di Destrezza con CD 15. La squadra che ottiene più successi segna 1 caccia.

Tattica

I giocatori effettuano una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16. La squadra che ottiene più successi segna 1 caccia. Un giocatore della squadra che ha ottenuto meno successi subisce 2 batoste.

Invasione di campo

Le squadre effettuano 1 round di Rissa con le seguenti modifiche:

- Non possono essere raccolti oggetti di scena.
- Le batoste permangono fino al termine della partita.

Si applicano gli effetti del Pericolo Vagante (pioggia di sgabelli o la taverna dei pugni volanti), vedi pag. 55 del *Manuale di Ambientazione*.

Sequenza Calcio Penumbro

Calcio D'inizio

Intrattere CD 15
Intimidire CD 18

1° Tempo

Guadagnare la palla
3 Azioni salienti:

d4	Azioni Salienti
1	Scatto verso il punto
2	Contropiede
3	Tattica
4	Invasione di campo

2° Tempo

Guadagnare la palla
3 Azioni salienti:

d4	Azioni Salienti
1	Scatto verso il punto
2	Contropiede
3	Tattica
4	Invasione di campo

Fine Partita

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Turchini, Fandonie e Cuccagna

Approfondimento su Fate e Folletti

"Il trucco è che lo mondo è lento di comprendonio e prenderlo per il naso è roba da poppanti. La Fandonia è questo, compari. La Fandonia è magia, fantasia, tutto ciò che uno può volere al mondo. Non c'è cosa più perigliosa, credete a me."

- Lonfranco il Volpolo, cantastorie di Fioraccia -

Nelle storie delle matrone davanti al focolare, nei sussurri dei pargoli nel dormiveglia, nel berciare sguaiato dei poeti ubriachi, là si cela la Fandonia. Più un concetto che un vero e proprio luogo, la Fandonia esiste ovunque e da nessuna parte, più lontana delle terre al di là dei mari e così vicina che ci si può inciampare dentro per sbaglio in qualsiasi momento.

Il modo migliore per entrare in contatto con la Fandonia (non che sia una buona idea, beninteso), è farsi un giro per le contrade della Torrigiana. Oltre alla presenza del fanfaluco e di qualche animale un po' troppo loquace, in Torrigiana possiamo trovare un'intera contrada governata dai turchini e dai loro emissari: la Cuccagna, per non parlare di cento e uno anfratti, reami, feudi e palazzi, magici e portentosi, dove il padrone può essere una Lumaca di dimensioni colossali, una combriccola di Buffardelli o un Gigante Blu, e dove ogni legge della natura e del buon senso va a farsi maledire.

Da qualche parte ancora più oltre, esiste poi la Grande Fandonia, una terra completamente surreale e sconclusionata, dove ogni cosa può accadere.

Della natura di fate, folletti e turchini

Tutta la Fandonia, tutto il potere magico surreale e paradossale delle fate e dei folletti, tutti i loro regni, castelli, fazzoletti di terra incantata e palazzi fluttuanti sono governati dai turchini, che condividono la stessa natura degli esseri loro soggetti ma si distinguono da questi per i loro poteri incommensurabili, tanto profondi e innati da poter piegare la realtà a proprio piacimento.

I turchini spesso si mostrano agli stranieri come alti, affascinanti e con lunghi capelli del colore che dà loro il nome. A volte preferiscono la forma di una bambina dalla pelle di porcellana, un uccellino blu o una capra azzurrina. In ogni caso, qualsiasi aspetto abbiano e in qualsiasi zona della Fandonia ci si trovi, i turchini saranno sempre là a osservare e giudicare. Più raramente, quando sono davvero annoiati, si avventurano fuori dal loro dominio per tormentare i loro inferiori (ovvero tutti, secondo loro). Grazie alla bacchetta magica che si portano sempre dietro, i turchini possono inoltre esaudire i desideri dei mortali, ma il vero problema è il motivo perché dovrebbero farlo...

Ma da dove arrivano le Corti Fatate? Quali sono la loro origine e la loro essenza? Cosa accomuna il più innocuo farfarello al Fato Padrino?

Le teorie più avvalorate affermano che si tratti di esseri un tempo celestiali, che non presero parte alla ribellione di Lucifugo e alla cacciata degli Angeli Caduti ma neppure li combatterono direttamente. Questi spiriti ignavi, i potenti quanto i minori, non furono condannati all'Inferno ma neppure venne concesso loro di restare in Cielo, e vennero esiliati pertanto sull'Orbe Terracqueo. Col tempo, il loro aspetto materiale si conformò al mondo terreno e i loro poteri si diversificarono da quelli divini e da quelli infernali, dando forma alla magia arcana, il cui cuore è proprio la Fandonia. Nascosti nei propri reami e in isole misteriose, isolati in corti e castelli incantati, oppure mescolati a contadini e principi, fate e folletti condividono da sempre il mondo con i mortali, man mano trasformando le proprie abitudini e il proprio aspetto in relazione a quello degli uomini comuni della loro era.

La Corte dei Turchini

Nonostante qualcuno di loro affermi che fra di essi esistano principi e regine, corti e famiglie regnanti, signori e servi, la verità è che tra gli esseri fatati vige la quasi completa anarchia, e ogni rapporto politico, familiare o sociale pare cambiare con il volgere delle stagioni. Anche le loro razze, specie e sottospecie sono innumerabili: buffardelli, linchetti, farfarelli, gnefri, mazzarelli, fanes, crocchia-ossa, lauri, vivene, fate, selvanelli, tramontini, janas, monacelli e cento altri nomi fioccano in ogni angolo del Regno, designando creature a volte simili tra loro a volte ben distinguibili. Quanti di questi esseri siano di fatto "la stessa genia" con nomi e vestiti diversi, e quanti rappresentino creature diverse, non è davvero semplice determinare.

Se vi è tuttavia un punto fermo è quello che i turchini sono i più potenti tra tutti loro, gli unici veri sovrani della Fandonia.

Quanti siano di preciso i turchini, tuttavia è altrettanto impossibile saperlo; c'è chi ne conta una legione, chi dice che siano una decina, chi pensa che esista solo una Fata Turchina che assume forme diverse, e persino chi sostiene che sia tutta solamente una fandonia...

Detto questo, il popolino conta tradizionalmente Dodici Fate Madrine tra costoro, più una Tredicesima greve e malvagia che tutti tendono a evitare: la Matrigna.

Al di sopra di esse vi è solo la Bambina, dalla notte dei tempi la sovrana di tutti i turchini. Mantiene da sempre l'aspetto di una ragazzina di dieci anni dalla pelle bianco latte e i capelli turchini, oltre a una mente altrettanto infantile. Il suo aspetto e il suo comportamento non devono trarre in inganno: il motivo per cui la Bambina non è mai stata spodestata, nonostante numerosi tentativi, è che tiene in pugno l'intero potere della Fandonia. Ogni suo desiderio è, letteralmente, un ordine. Nessuno è in grado di dirle di no o contraddirla, obbligati a seguire il suo volere alla lettera. Ella può piegare la realtà attorno a sé con un semplice capriccio e trasformare Aiccaroif in un batter d'occhio, cosa già successa in passato. In effetti, Aiccaroif non è il nome originario della città: è cambiato, insieme a tutta l'architettura e ai suoi abitanti, decine di volte.

Difficile essere precisi perché la Bambina è solita cancellare la memoria dei sudditi prima di plasmarli in qualcosa di nuovo, qualcosa che l'annoi di meno.

Il Fato Padrino

Anche il numero dei Padrini non è chiaro. Forse sono tanti quanti le Madrine, forse ve ne è solo uno, che decide il destino di tutti, forse la verità sta da qualche parte lì in mezzo.

Quello che invece è evidente è che poche cose nel Regno sono considerate tanto pericolose e degne di rispetto del Fato Padrino. I padrini dei turchini decidono il destino di interi feudi, e uno sgarbo fatto a loro conduce spesso a maledizioni che potrebbero durare cento anni...

Il Fato Padrino è al contempo un essere singolo e materiale, anche se dotato di poteri incommensurabili, e un concetto astratto: il destino eccezionale, nel bene o nel male, che alcuni individui hanno e da cui non si possono liberare. La Fandonia ricerca gli estremi, il prodigio, lo strano, l'imprevedibile, l'unico.

"Baciamo le ali a vossia..."

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Il potere della Fandonia, a detta dei turchini stessi, deriva dall'ingannare la realtà e farle pensare che esistano cose assurde. Uno degli effetti collaterali di questo inganno è che all'interno del Paese di Cuccagna, di Aiccaroif o dei vali reami fatati, le leggi della probabilità sono fuori fase. Le persone sotto l'influenza o la "protezione" del Fato Padrino rifuggono la mediocrità. In caso di una prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza, se il tiro del d20 fornisce come risultato un 18, 19, 20, il tiro è considerato un successo, (o nel caso di un tiro per colpire un colpo critico).

Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, 2 o 3, il tiro è considerato un fallimento.

La Cuccagna

Va detto che i confini precisi della Cuccagna sono un po' evanescenti e sfuggevoli, e i viandanti curiosi spesso si ritroveranno a girare per la Torrigiana un giorno, un mese e un anno prima di trovarla. Altre volte, un povero affamato o una torma di bambini abbandonati ci potrebbe finire dentro come a caso in un batter d'occhio, persino partendo da tutt'altro luogo del Regno.

Qua tutto è delizioso, dai frutteti carichi di salumi ai fiumi di grappa, dai massi di pecorino alle distese di grissini che ondeggiano a un vento che sa di pasta al forno. La Cuccagna però non è tutta abbacchio e pastiere: ci sono molti pericoli che si annidano in questo reame mangereccio.

La fauna locale, per esempio, costituita da uccellini allo spiedo volanti, maialini al forno con la mela in bocca e ogni genere di leccornia ambulante, ha la particolare abitudine di cercare di farsi mangiare. Se all'inizio può sembrare una fortuna indicibile, la Canaglia che si fermerà a banchettare scoprirà ben presto che senza uno sforzo enorme sarà quasi impossibile smettere di mangiare fino al termine della pietanza.

Questo anche dopo il sesto agnello che vi salterà in bocca, con la conseguenza che è possibile scoppiare letteralmente per aver mangiato troppo.

Gli abitanti civilizzati della Cuccagna non sono da meno. Qua e là, nascosti tra le valli di formaggio e i picchi di croccante alle mandorle, si possono trovare i minuscoli villaggi dei damigiani.

Questi folletti pasciuti e trasparenti, alti quanto un bambino di un anno, sono pieni di vino rosso fino all'orlo. Sulla testa-tappo hanno un singolo occhio bulboso e una specie di proboscide che termina a forma di trombetta. Di giorno sono dei gioviali guasconi, sempre pronti a ballare, cantare e farsi bere dai nuovi arrivati. La notte invece trasformano la bocca in un ago affilato e vanno in cerca di ubriachi per bere il loro sangue senza che questi se ne accorgano, raffinandolo in vino novello nell'arco di poche ore.

L'ultimo pericolo di queste terre è il Cavaliere del Lardo, un morgante dalle origini sconosciute. Obeso, nudo e straripante cavalca un bottolengo, ovvero una botte di rovere con una ventina di gambe muscolose che la sorreggono. Il Cavaliere del Lardo considera la Cuccagna come sua di diritto e cercherà di scacciare o schiacciare chiunque tenti di mangiare le "sue" prelibatezze.

Impugna come lancia un immenso spiedo che attraversa pezzi di carne e verdura grigliata, mentre il suo scudo è il coperchio di un calderone e il suo elmo è una pentola rovesciata. Non ha bisogno di armatura, perché è protetto dallo strato di grasso sotto la pelle e inoltre gli basta mangiare qualcosa per richiudere anche la ferita più profonda.

Aiccaroif

Se Cucca è la capitale della Cuccagna, e al contempo una città (perlopiù) reale, fatta di pietra e legno (perlopiù) reali e abitata da persone (perlopiù) reali, Aiccaroif è ufficialmente la capitale della Fandonia, cosa molto facile dato che è l'unica città dei folletti conosciuta a tutt'oggi.

I limiti della città sono l'alba a est e il tramonto a ovest, sempre presenti a qualsiasi ora del giorno, se di giorno si può parlare. La città bassa è un ammasso di edifici cubici e bianchi che sembrano crescere l'uno sull'altro, tutti con porte e finestre di un azzurro intenso.

Anzi, turchino.

Anzi, fanfaluco.

Praticamente sono tutte porte e finestre senzienti e parlanti, che non fanno altro che ciarlare e bofonchiare tutto il tempo.

Da un lago a forma di stella proprio al centro di Aiccaroif partono cinque grandi canali, che tagliano la metropoli in altrettanti quartieri. Il lago è alimentato dalla pioggia che cade di continuo dalla base della città alta, un castello immacolato costruito su una nuvola temporalesca.

Nella città bassa vivono soprattutto linchetti e buffardelli, le due caste più basse di Aiccaroif. I primi amano apparire come persone cicciotte dalla chioma rossa (o uccelli, o animali parlanti), mentre i buffardelli sembrano bambini magri con i capelli neri. Queste sono le forme con cui si presentano ai viaggiatori: come ogni folletto possono cambiare aspetto a piacimento. I linchetti sono cupi e un po' inquietanti e si interessano di musica, poesia e artigianato, mentre i buffardelli sono gioviali e amichevoli, e si dedicano principalmente all'arte della truffa e dell'assassinio. In genere i linchetti organizzano le feste di palazzo per i turchini, e i buffardelli sono lo strumento prediletto per risolvere gli intrighi e gli screzi di corte.

È buona regola cercare di non offendere nessuno ad Aiccaroif, visto che anche i linchetti hanno accesso ai pieni poteri della Fandonia e quando si alterano possono prendere letteralmente fuoco.

Salire fino alla città alta è quasi impossibile per chiunque non sia un turchino o una fata di alto rango, a meno che non sia richiesta la sua presenza a palazzo.

La città alta si presenta come un unico immenso castello ricavato da un unico colossale pezzo di marmo bianco, con tetti blu a punta e stendardi svolazzanti ovunque. Gli unici folletti ammessi qui sono parte della servitù, addetti alle cucine e a soddisfare ogni desiderio dei loro signori. Non mancano lucignoli e altri mortali che si aggirano da queste parti, sempre a loro rischio e pericolo.

La Grande Fandonia

Anche se la maggior parte di chi finisce nella Fandonia si ritrova nella Cuccagna o ad Aiccaroif, si sospetta che la Fandonia abbia un numero illimitato di aspetti secondari, in cui è possibile cadere da un momento all'altro. Vecchi ponti di scamorza, lampade galleggianti o porte disegnate sui muri cittadini sono i metodi più diffusi per avventurarsi in queste lande bizzarre, comunemente note come Grande Fandonia. Come detto in precedenza, la Fandonia non è un luogo, quindi può sembrare strano che ne esistano varie regioni. In effetti, le diverse zone identificate nella Fandonia sono sovrapposte, annodate e stiracchiate, in modo che si potrebbe attraversare il Mare Amaro in un passo e rimanere intrappolati per decenni nel minuscolo cortile di un turchino. Sono più "aspetti" assunti dalla Fandonia che posti da visitare, dato che un boschetto di salami può trasformarsi in men che non si dica in una lussuosa sala da ballo zeppa di tassi in maschera. Neanche lo scorrere del tempo ha molto senso nella Fandonia: un giorno lì dentro può corrispondere a una manciata di secondi oppure a un secolo nel mondo esterno. C'è anche il caso del "veggente" Salmando l'Onnisciente, in realtà un fornaio di un paesino vicino a Cucca che, ritrovatosi nella Cuccagna per un pomeriggio, è poi uscito quattro mesi e due giorni prima di quando fosse entrato.

Quando si ha a che fare con la Fandonia, bisogna lasciarsi la logica alle spalle.

Il **Mare Amaro** è una distesa infinita di acqua dal sapore di cicoria, popolata da ogni genere di mostro e sferzata da tempeste che cantano ballate sconce. Gli unici a solcare queste acque sono i turchini, che si spostano su splendidi velieri azzurro cielo dalle vele bianche. Se si prova a camminare verso l'entroterra, si scoprirà ben presto di essere bloccati su una striscia di sabbia, senza alcuna vegetazione a parte le sinuose radici che escono dall'acqua. Questi lidi sono punteggiati di sculture di animali alte quanto le torri pensili, semi-affondate nella sabbia viola e avvinghiate dalle radici misteriose.

Esiste una via d'uscita, però: **Nonno Pescecane**, un vecchissimo squalo più grande di qualsiasi nave, che ama conversare di filosofia con la sua preda prima di spiaggiarsi e inghiottirla. All'interno di Nonno Pescecane si trova un'isola composta da relitti impilati l'uno sull'altro e in parte inglobati da un folto bosco di alberi simili alle tamerici. Questo è il **Bosco che Parla**. Non sono gli alberi a parlare, bensì coloro che abitano i loro tronchi cavi: migliaia e migliaia di animali di ogni specie, tutti bipedi, vestiti come esseri umani ed eccezionalmente educati. Ci sono anche numerosi naufraghi, che col tempo si sono dimenticati da dove sono venuti.

Il più alto e antico degli alberi, **San Pitosforo**, regge tra i rami il "sole" di questo mondo interno, una colossale pera che splende di luce propria.

Spostandosi nel Bosco si scopre in breve che l'interno di Nonno Pescecane è ancora più grande dell'esterno. Si può camminare per giorni lungo le passerelle e i relitti prima di arrivare al muro carnoso che racchiude questo mondo. Proseguendo una settimana circa in direzione della coda, invece, ci si troverà su un ramo che sporge oltre l'orlo di una immensa cascata, sopra un'oscurità impenetrabile.

Gettandosi nel buio ci si ritroverà in un lago qualsiasi della Cuccagna o di Aiccaroif.

Dentro Nonno Pescecane ci sono quattro stagioni che si rincorrono senza rispettare il ritmo naturale, cambiando a volte anche durante la stessa giornata a seconda del colore della pera di San Pitosforo. In primavera, con la luce verde, sugli alberi appaiono grappoli di fiori rosso sangue, che gli animali parlanti usano come decorazione e per preparare medicinali. D'estate la luce è caldissima e giallastra, inoltre sui rami crescono frutti a forma di teschio umano, l'unico cibo disponibile a parte quello recuperato dai relitti.

L'autunno, con la sua luce arancione, oltre a far cadere le foglie dagli alberi, tramuta tutta la frutta lasciata all'aperto in una sostanza gelatinosa e alcolica. D'autunno è bene stare lontani dagli animali perché, anche se di solito sono molto gentili, manifestano comportamenti più simili a quelli di un normale membro della loro specie quando si ubriaca. L'inverno, con la sua luce azzurrina e le raffiche di vento gelido, costringe gli animali nelle loro case. D'inverno gli insetti parassiti che vivono nella carne dello squalo, i **grulli sparlanti**, sono molto più attivi. A volte si spingono fino ad arrivare tra le abitazioni ed è meglio stare alla larga: questi esseri trasparenti come fantasmi si infilano nelle orecchie e si fanno strada fino al cervello. Una volta che una colonia di grulli sparlanti si è insediata, comincerà a commentare tutte le azioni che considerano "sbagliate" o "immorali", sotto forma di una vocina interna molto fastidiosa.

Col tempo i parassiti si moltiplicheranno a scapito della mente dell'ospite, che finirà per diventare un automa guidato dai grulli alla ricerca di qualcun altro da contagiare.

Nonostante la pericolosità e la stranezza del luogo, visitare il Bosco che Parla ha comunque i suoi vantaggi: gli animali che lo abitano sembrano avere il dono dell'onniscienza e, tra una partita a carte e un ballo di gala, potrebbero rivelare frammenti di futuro o verità nascoste.

Pangravio Rodimilza, il più grande studioso pantegano di fate e folletti, tentò di elencare tutti i vari aspetti e reami conosciuti della Grande Fandonia, e di organizzarli in un libro. Il tomo raggiunse le tremilatrecentotrentatré pagine prima che il luminare perdesse la vita in un curioso incidente con un sacco di letame e una pecora. Pare che il limite, con la Fandonia, sia davvero soltanto l'immaginazione.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

I folletti del Regno

I folletti sono uno speciale sottotipo di creatura fatata tipica del Regno, con tratti e caratteristiche peculiari. Ancor più di fate e turchini, i folletti sono il più diffuso esempio di creatura fatata di *Brancalonia*.

Ogni angolo del Regno, ogni regione, ogni contrada, ogni città e villaggio, ogni angolo di foresta, montagna e palude, ha i propri folletti, spesso con nomi e poteri diversi che la tradizione popolare attribuisce loro, ma in qualche modo tutti riconducibili alle stesse origini e alle stesse facoltà.

Buffardelli, linchetti, farfarelli, monacelli, janas, mazzarelli, e tutti gli altri: si tratta dunque di un solo popolo che si differenzia per aspetti minori, di tante genie diverse sparse per il Regno, o di migliaia di individui unici che solo la tradizione mette assieme come fossero razze e specie distinte? Nessuno può davvero rispondere a questa domanda, o per meglio dire, la risposta c'è ed è "sì e no" a ognuna di queste interpretazioni.

Ogni folletto è un essere unico, ma tra di loro, a seconda della familiarità e della vicinanza, amano prendere aspetti similari e apparire come grandi famiglie di esseri somiglianti, per poi di fatto sentirsi tutti parte del "piccolo popolo" soggetto alle fate e ai turchini.

Quali siano poi i poteri e gli aspetti specifici degli individui incontrati, o di un'intera "razza" o corte di queste creature, è oggetto di approssimazione, generalizzazione e confusione, considerando che si tratta dopotutto di esseri fatati imbevuti di Fandonia.

In generale, quindi, il loro aspetto è di esseri alti come bambini o addirittura come piccoli animali, di origine soprannaturale e immortale, fatui e svagati quando vogliono, ma in possesso di grandi poteri e infinita saggezza a comando. Le loro occupazioni preferite sono tirare scherzi o prendere in giro i mortali, farsi i fatti loro e obbedire ai comandi dei turchini. I folletti, come le fate, non sono soggetti alle leggi del mondo terreno e non hanno alcuna considerazione di usanze, regole e costumi umani.

Sono però molto attenti a rispettare le proprie regole: non possono mentire o dire cose false in alcuna occasione, anche se possono (e amano) nascondere la verità, camuffarla, celarne una parte e tacere delle conseguenze; non possono mancare alla parola data, apprezzano l'arte, le burle e una buona storia sopra ogni cosa; inoltre, anche se c'è qualcosa che vogliono tacere, se qualcuno rivolge loro tre volte una esplicita domanda, non possono evitare di rispondere.

Allo stesso tempo, riconoscono in automatico bugie e menzogne dette da qualsiasi mortale e non sopportano questa abitudine.

Esistenza Fandonica

Nelle leggende e nei miti del Regno, folletti e fate, così come angeli e diavoli, possono essere gabbati, imbrogliati, mossi a compassione, sedotti, corrotti, intimiditi e catturati; possono essere convinti o costretti a stringere patti, realizzare desideri, rivelare segreti, garantire favori, tesori oppure oggetti magici, compiere prodigi, e molto altro. Possono essere invocati e scacciati in diversi modi, ci si può proteggere da loro con scongiuri e scaramanzie, parole magiche e trucchi di ogni genere. Quello che è davvero impossibile è ucciderli.

Anche quando questi esseri accettano una sfida alle armi, un duello o una battaglia, anche colpiti da ferite e magie mortali, essi non sono soggetti a morte. Si tratta di creature immortali, non legate alle leggi del mondo terreno.

Ecco cosa può succedere in gioco quando una di queste creature viene "uccisa":

- Svanisce nel nulla, con una roboante uscita di scena; non tormenterà direttamente la Cricca per molto tempo, ma se la sarà sicuramente legata al dito.
- Si rialza, fa un inchino e si dichiara sconfitto, sano come all'inizio dello scontro.
- Si arrende e acconsente a essere imprigionato, perlomeno fin quando non deciderà di liberarsi.

In certi altri casi, questi esseri rifiutano direttamente lo scontro: se attaccati da goffi mortali in un qualsiasi modo, o trattati con violenza, supponenza o prepotenza potrebbero:

- Dimostrarsi invulnerabili all'attacco e offendersi come fossero stati apostrofati con rudezza.
- Svanire nel nulla, lasciando tutti al buio o sconvolti.
- Alterarsi e trasfigurare in esseri mostruosi: in quel caso si usano le statistiche del mostro in questione, che tornerà il folletto di sempre non appena sconfitto.

In tutti questi casi, se le Canaglie hanno comunque successo, dovrebbero ottenere i risultati sperati anche se il folletto è rimasto in vita: favori, tesori, esperienza, conoscenze, passaggio e quant'altro previsto dal proseguimento dell'avventura.

Inoltre, se il folletto è stato sconfitto con l'arguzia o in uno scontro leale, le leggi della Fandonia gli impediscono di potersi vendicare e dovrà accettare di essere stato battuto.

Folletti

Folletto Piccolo, caotico neutrale

Classe Armatura 14
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 9 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (**-2**)	18 (**+4**)	12 (**+1**)	15 (**+2**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)

Abilità Furtività +6, Inganno +5, Percezione +4, Persuasione +5, Rapidità di Mano +6
Immunità ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Volgare
Sfida 2 (450 PE)

Resistenza alla Magia. Il folletto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Pungolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 6 (1d4 + 4) danni perforanti.

Poteri Unici

Il folletto possiede tre poteri unici a scelta tra i seguenti:

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del folletto è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il folletto può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *illusione minore, luci danzanti, mano magica, passo velato, risata incontenibile*

1/giorno ciascuno: *immagine speculare, suggestione, terreno illusorio*

Imitare. Il folletto può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13.

Sensi Acuti. Il folletto dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista, sull'udito o sull'olfatto.

Telepatia Limitata. Il folletto può trasmettere telepaticamente idee, emozioni e immagini semplici a qualsiasi creatura situata entro 30 metri da lui e che sia in grado di comprendere un linguaggio.

Immunità agli Incantesimi. Il folletto è immune a tre incantesimi, che variano da un folletto a un altro.

Azioni

Mutaforma. Il folletto può usare la sua azione per trasformarsi in un gatto, una marmotta, una volpe, un gufo, o animali simili, o tornare alla sua forma naturale.

Le sue statistiche, a eccezione della taglia e della velocità, non cambiano. Ogni oggetto che indossa si trasforma assieme a lui, ma non quelli che trasporta. Se muore, il folletto torna alla sua forma naturale.

Polvere di Fatanza (Ricarica 6). Il folletto esala uno sbuffo di polvere turchina su una creatura entro 1,5 metri da lui. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti per 1 minuto non può effettuare reazioni e deve tirare 1d6 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento durante il turno:

- **1-2.** Il bersaglio non effettua alcuna azione o azione bonus e usa tutto il suo movimento per danzare comicamente sul posto, agitando le braccia, battendo i piedi a terra e facendo capriole.
- **3-4.** Il bersaglio cade a terra prono, preda di euforiche risate incontrollabili, diventa incapacitato e non è in grado di rialzarsi.
- **5-6.** Il bersaglio non si muove e l'unica cosa che può fare nel suo turno è effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13; se lo supera, l'effetto per lui termina.

Invisibilità. Il folletto diventa magicamente invisibile finché non attacca, non lancia un incantesimo o la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che il folletto indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Teletrasporto (Ricarica 4-6). Il folletto si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 12 metri e che esso sia in grado di vedere. Prima o dopo essersi teletrasportato, il folletto può effettuare un attacco con il pungolo.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Dalla Cantina della Bettola agli Abissi di Acheronte

Approfondimento su buchi nel terreno, rovine sepolte e tombe perdute

Non c'è niente da fare: la nobilissima arte dell'individuazione, esplorazione, saccheggio e disinfestazione di rovine, strutture abbandonate e sotterranei rimane una delle principali attività delle canaglie del Regno, forse la più classica e amata.

Dalla derattizzazione e depanteganizzazione di cantine e mulini in disuso, fino alla più colossale spedizione tra gli abissi di Plutonia, non c'è nulla che stimoli maggiormente lo spirito di avventura dei cialtroni e perdigiorno del Regno quanto una bella ispezione di segrete piene di trappole e mostri, alla ricerca di tesori perduti.

Questo genere di Lavoretti, nelle sue varie forme, è adeguato a Canaglie di ogni rango. Quelle alle prime armi si dilettano nel ripulire le dispense delle osterie infestate di scolopendre, mentre le canaglie incallite e matricolate sono pronte per introdursi nei resti sepolti delle città arcaiche o draconiane, in cerca di forzieri, artefatti e reliquie di quelle ere dimenticate. Ecco alcuni esempi e spunti adatti a tutte le Cricche.

Resa dei conti All'Impiccato

Magagna, il proprietario della locanda All'Impiccato, ha un'infestazione di ratti in cantina e ha chiesto l'aiuto di un manipolo di indomiti eroi per occuparsene. Solo che gli eroi non hanno voluto nemmeno avvicinarsi a quel laido postribolo.

Allora, il grasso locandiere ha pensato di assoldare un piccolo gruppo di esperti avventurieri, ma la paga era troppo miserabile anche per loro.

A quel punto si è rivolto alle canaglie, che stanno mangiando e bevendo a sbafo da una giornata e non sembrano avere soldi per pagare il conto...

> "Andate lì sotto e levatemi di torno tutti quei ratti, e vi abbuono tutto quello che vi siete sbafati."
> "E la cena di stasera?"
> "D'accordo, dannati parassiti, ma non toccate nulla giù in cantina e non ficcate troppo il naso in giro!"
> "Vino incluso?"
> "Maledizione a voi, muovete le terga e scendete in quel buco!"

Questo Lavoretto appare con numerosi dettagli sul Numero #2 della *Gazzetta del Menagramo* ed è ambientato a Spelonca.

Su e giù per le strade di Vetera

Vetera, città di reietti e poeti, fu costruita in epoca esperiana, era già antica al tempo della fondazione di Plutonia, e le sue genti erano già provette nella navigazione negli anni in cui i plutoniani imparavano l'uso dell'aratro. In seguito, i più abili provveditori draconiani e i più accorti "albergatori" quinotari fondarono Lungariva, spostando i loro commerci in un centro più salubre e meglio protetto, una trentina di miglia più a sud.

Oggi Vetera rimane la capitale tradizionale della regione e rappresenta il lato oscuro di Lungariva. Nonostante la sua maggiore antichità e il suo ruolo amministrativo, è un centro molto più povero e marginale della città "figlia" meridionale. Impiegata da secoli dai Lungarivani come riserva di manodopera, porto di scambio e scalo di ripiego, Vetera è un perfetto miscuglio di passato splendore e malinconico abbandono. Nei suoi quartieri lugubri e cadenti, articolati con deformi urbanistiche proprio a ridosso del mare o direttamente sopra di esso, le case sono vetuste e spesso pendono in avanti formando strani archi. I piani inferiori continuano ad affondare nelle rive fangose dei moli, e presentano finestre sbarrate e accessi contorti. Cantine mezze allagate e tuguri fatiscenti danno ospitalità a ricercati, diseredati, pagani, draci, eresiarchi, segnati e chissà a quali altri misteriosi occupanti.

Lavoretti ambientati a Vetera possono iniziare per le vie umide e storte del centro, per poi condurre a sotterranei invasi da muffe e pantani, che a loro volta si congiungono tra loro nelle immani caverne segrete sotto il cuore della città, antri bui e inquietanti in cui i draci e gli abitanti originari di questo luogo non se ne sono mai andati, e adorano in segreto le loro abominevoli divinità abissali...

I Santuari della Pasta Mater Tenebrarum

La gente del Regno vede spesso la cucina, la gastronomia tradizionale e le pratiche culinarie come una vera e propria religione, con un grande rispetto per ingredienti e ricette fissate dalla storia e dai cuochi più famosi del passato.

Il lato più oscuro e inquietante di questa fissazione è incarnata dai Cagliomanti, una setta di cultisti, cucinieri e stregoni che hanno fatto dei segreti della cucina il proprio campo di sperimentazione. I cagliomanti creano servitori, portenti e abominazioni a partire da prodotti alimentari, cibi e materie prime, idolatrando in particolar modo tutte le forme di lievitazione, fermentazione, cagliatura e trasformazione delle sostanze commestibili. In questa trasformazione, sia in senso

evolutivo che di decomposizione, essi vedono infatti l'opera immortale della loro patrona, la Pasta Mater Tenebrarum, un ammasso alimentare senziente, cosmico e abominevole, che essi arrivano persino ad assumere per trasformarsi dall'interno.

I laboratori dei cagliomanti si trovano in genere in dispense e cantine ben fornite di scorte di ogni materia prima, e spesso costoro si nascondono proprio tra osti, cantinieri e addetti alla ristorazione, mentre i loro nefandi scopi sono invece quelli di sofisticare, contaminare e avvelenare il maggior numero di persone con atti esemplari. Questi nascondigli hanno spesso poi sacelli e altari segreti per la Pasta Madre, dove viene conservato l'orrendo Mucore che la rappresenta e che spesso porta alla scoperta e incarcerazione degli adepti.

Il risultato principale delle pratiche cagliomantiche è la creazione di terribili Alimentali, come quello di Polenta, di Trippa, di Lampredotto o di Anduja, a seconda della regione di provenienza. Un'altra orrenda creatura loro servitrice è il Midolliano, un essere formato da montagne di frattaglie scartate e ammassate assieme, in continua decomposizione: probabilmente il peggiore di tutti i non morti del Regno.

Alimentale di Polenta

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10+48)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (**+4**)	10 (**+0**)	18 (**+4**)	3 (**-4**)	10 (**+0**)	5 (**-3**)

Resistenza ai Danni fuoco, veleno, contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, trattenuto
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 5 (1.800 PE)

Forma di Polenta. L'alimentale può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Una creatura che tocca l'alimentale o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 3 (1d6) danni da fuoco. Inoltre, l'alimentale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

Congelamento. Se l'alimentale subisce danni da freddo, si congela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino alla fine del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. L'alimentale effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* + 7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'alimentale deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco. Se la creatura è di taglia Grande o inferiore, è anche afferrata (CD 14 per sfuggire). Finché l'alimentale afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio dell'alimentale. L'alimentale può afferrare una creatura Grande o un massimo di due creature Medie o di taglia inferiore contemporaneamente tramite questa capacità. All'inizio di ogni turno dell'alimentale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dell'alimentale può tirare fuori da esso una creatura o un oggetto effettuando con successo una prova di Forza con CD 14.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Pericoli e insidie dei sotterranei del Regno

Sepolcri che custodiscono preziose reliquie, segrete piene di trappole, basi sotterranee di mostri ed eresiarchi, e gallerie di mina che passano sotto le mura delle città: qualsiasi il tipo del sotterraneo che le Canaglie potrebbero dover affrontare, esistono una serie di possibili insidie che il Condottiero potrebbe voler mettere in scena.

Eccone una rapida carrellata.

Crollo di detriti

Questa insidia può essere notata con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 18. Come azione una Canaglia può colpire i detriti pericolanti con un'arma o con uno strumento appropriato, o con un incantesimo che infligga danni da forza o tuono. Questo permette di far crollare i detriti instabili.

Ogni creatura nell'area sotto la sezione instabile deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se fallisce, subisce 9 (2d8) danni contundenti e 9 (2d8) danni taglienti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una volta avvenuto il crollo, il pavimento dell'area si riempie di detriti e diventa terreno difficile.

Suolo pericoloso

La zona è scivolosa e completamente disseminata da resti taglienti, stalagmiti o altri frammenti aguzzi. L'area è considerata terreno difficile e attraversarla senza la giusta cautela può essere rischioso. La conformazione irregolare e insidiosa del terreno rende arduo non cadere. Una creatura che si muove nell'area per la prima volta in un turno, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 9, altrimenti cade a terra prona e subisce 5 (1d10) danni perforanti.

Sentiero dei nidi di insetti

Un grosso nido di insetti o parassiti è nascosto tra le rovine. Un personaggio può notare l'insidia con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 16. Se i personaggi passano nelle vicinanze del nido, 1d4 sciami di insetti si avventano su di loro.

Porta segreta con sorpresa

Trappola meccanica

Nella zona è presente una porta segreta. Un personaggio può notare la porta nascosta superando una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 10. Dietro la porta c'è una stanza quadrata con lato di 1,5 m. Un'alta scala a pioli di legno fissata al muro opposto all'ingresso conduce a una porticina di legno situata a 6 m d'altezza. La botola di legno in cima alle scale è finta, e nella stanza quadrata vi è in realtà una fossa di 3 m coperta da una botola nascosta. Un personaggio può notare la trappola superando una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 16.

Quando una creatura prova ad aprire la botola di legno in cima alle scale, la trappola si attiva. Qualunque creatura si trovi sulle scale deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti cadere a causa dei pioli che si inclinano verso il basso. In contemporanea, anche la botola nascosta nel pavimento della stanza si apre.

Nota: *Esistono varianti ancora più letali e subdole di questa trappola che prevede spuntoni acuminati nella fossa, o acido.*

Covo dei mangiaruggine

Un piccolo gruppo di mangiaruggine si aggira tra le rovine. Un personaggio può notare tracce della presenza dei mostri con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 11. Se le Canaglie che attraversano la zona possiedono equipaggiamento oppure oggetti in ferro o acciaio, 2d4 mangiaruggine (**rugginofagi**) escono allo scoperto per attaccarle.

Gora dell'eterno fetore

Trappola meccanica

La zona in cui è presente questa trappola è pervasa da un insopportabile tanfo. Un'infida botola che si estende da un lato all'altro del corridoio si innesca quando vi viene posto sopra un peso di almeno 10 kg. Per localizzare la botola è necessario superare una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 20, ma la prova viene effettuata subendo svantaggio a meno che la creatura che la effettua non si trovi entro 1,5 m dalla trappola. Quando la botola si apre, la creatura che l'ha innescata cade in una cavità di 6 m ma non subisce danni; il fondo della fossa è infatti riempito da inenarrabili e densi liquami, costellati da oblunghi agglomerati di bruna materia. Se l'atterraggio è morbido, il fetore è invece insostenibile. Quando una creatura entra in quell'area (profonda 3 m), sprofonda di (1d4 + 1) x 30 cm nella gora dell'eterno fetore e diventa trattenuta. All'inizio di ogni suo turno, la creatura affonda di ulteriori 1d4 x 30 cm e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o è avvelenata. Fintanto che la creatura non è completamente sommersa dai liquami della gora dell'eterno fetore, può sfuggire usando la sua azione e superando una prova di Forza. La CD è pari a 10 più 1 per ogni 30 cm di cui essa è sprofondata nei liquami. Una creatura completamente sommersa dai liquami non può respirare. Una creatura può tirare fuori un'altra creatura immersa nella gora dell'eterno fetore ed entro la sua portata usando la sua azione, e superando una prova di Forza con CD pari a 5 più 1 per ogni 30 cm di cui la creatura bersaglio è sprofondata nei liquami. Una creatura che intraprenda questa azione d'aiuto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenata per 24 ore.

Mostri Sacri e Stinchi di Santo

Approfondimento su Reliquie, Miracoli e Miracolari

Nonostante tutte le questioni teologiche, le dispute tra i quattro Patriarchi, i cento e più ordini religiosi diffusi per il Regno, le gerarchie dei prelati e gli intrallazzi tra potere temporale e religioso, l'unico collante che tiene davvero assieme la devozione popolare e la sfera divina sono i Santi del Calendario, e dunque i miracolari via via canonizzati, assieme alle loro sacre reliquie.

Nonostante infatti tutti credano, in un modo o nell'altro nel Padre Terno, nel Tombolone degli Angeli e in tutte le altre figure delle gerarchie celesti, sono i Santi, le reliquie e i miracolari, e anche in parte frati, esorcisti, eremiti e guardie svanziche, il vero apporto del divino nella vita delle persone, e dunque l'aspetto della religione che tutti ritengono più comune e vicino alla loro esistenza quotidiana.

Sono i Santi quelli che possono davvero essere invocati e intercedere per tutte le piccole richieste di ogni giorno, sono le loro reliquie che conferiscono poteri e favori speciali ai bisognosi, e sono miracolari ed esorcisti quelli che alleviano gli affanni del popolino.

Poi, quello che fanno e sanciscono ordinali, priori, oroscopi e patriarchi rimane questione per notabili e pezzi grossi, appannaggio di chi mastica il maccaronico...

Chierici vaganti, cappellani militari e sacerdoti itineranti

Lungo le vie del Regno è possibile incontrare ogni sorta di frati, diaconi, chierici, eremiti, monaci e preti, impegnati nella predicazione e nell'assistenza ai bisognosi. Questa massa interminabile di religiosi è suddivisa principalmente nelle tre grandi correnti della Nuova Dottrina (il Credo del Calendario, la Fede Paradossa e la Rivelazione dei Profeti), e soprattutto nelle innumerevoli congregazioni, ordini religiosi e correnti del Credo, il più diffuso nel Sinistro Stivale. Accanto ai frati delle Regole Manesche e ai paladini di quelle Cavalleresche, il maggior numero dei miracolari, cercatori di reliquie ed esorcisti che è possibile trovare tra le canaglie di una cricca rientra tra questi ordini:

Chierici vaganti

A questa categoria minore appartengono molti religiosi soprattutto di giovane età e di rango ancora basso nel Credo, contraddistinti per l'essere ancora (e per chissà quanto tempo) studenti di materie teologiche e umanistiche. Questi ragazzi e ragazze che stanno ancora studiando presso le università religiose (ma anche quelle civili) viaggiano spesso da un capo all'altro del Regno passando da un'accademia all'altra in cerca degli insegnanti migliori e delle materie più interessanti. Nel mentre, sono soliti abbandonare gli studi per lunghi periodi di tempo (tanto che fretta c'è?) e dedicarsi a bagordi, viaggi, truffe, burle e goliardate, spesso finendo per lunghi periodi in mezzo a cricche di ogni genere. Perché la vita è bella e il mondo è vasto, anche se hai preso gli ordini sacri...

Donna Lama

Le figure sacre del Credo sono diverse: il Tombolone degli Angeli, la Cinquina di Domineddio, ovvero i cinque arcangeli che li comandano, la Quaterna delle Madri, il Padre Terno in persona e l'Ambo dei suoi figli, i Luminari gemelli che rischiarano i Cieli. Vi è però nel culto una ulteriore figura, considerata con timore e riverenza, non malevola ma lugubre, il cui culto è osservato con rispetto e scongiuri. Si tratta di Donna Lama, detta anche la Secca, l'Ambata Secca e Sorella Morte. Donna Lama è raffigurata come una donna vestita di nero, magra e severa, a volte dura, altre volte benevola e compassionevole, che allevia le sofferenze o trancia col suo pugnale il filo della vita dei moribondi. Nel suo aspetto misericordioso, Donna Lama è venerata in molte città del Regno, ed è molto più presente delle cappelle e delle chiese dedicate ai Santi. Immaginette e preghiere dedicate a Donna Lama sono molto comuni tra soldati, anziani e malati, e a lei sono dedicati molti ex voto di madri addolorate, vedove e orfani.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Cappellani Militari

Questi sacerdoti sono addestrati e prestano regolarmente la loro opera all'interno di eserciti, piccole e grandi armate, nonché compagnie di ventura.

Gli ordinali hanno conferito loro pieno mandato di decidere le proprie azioni militari all'interno del codice morale espresso dal Calendario, dalla Smorfia e dai sacri testi del Credo, cosicché molti di costoro vivono e si comportano come veri e propri combattenti, reclute, ufficiali o veterani che siano.

Cappuccioni

Questi religiosi sono parte di un ordine itinerante relativamente libero dalle gerarchie del Credo e dall'obbedienza ai Patriarchi, e di sovente vengono visti aggirarsi per il paese, soli o in piccoli gruppi, predicando, compiendo miracoli, assistendo il prossimo e i propri compagni, spesso anche togliendo ai ricchi per donare ai poveri. I Cappuccioni sono l'ordine preferito dai religiosi che abbiano origine cittadina e una discreta istruzione, ma che tuttavia preferiscono seguire la propria strada e dedicarsi alla Maggior Gloria di Domineddio per come lo ritengono opportuno e senza troppe pastoie.

Claustrali

Frati e suore degli ordini claustrali sono quelli maggiormente dedicati allo studio, alla trasmissione del sapere, all'insegnamento e all'approfondimento dei misteri sacrali e teologici del Credo, ma anche di materie più comuni, come astrologia, medicina, antiquaria, letteratura, matematica, scienze fisiche e naturali. I numerosi conventi dei Claustrali sono in genere luoghi isolati e protetti, in città come in contrade selvagge, in cui monaci e monache possono dedicarsi allo studio e all'analisi dei testi, ma con ampio spazio per laboratori, sale per esperimenti, orti officinali, camere anatomiche e strutture simili. Da questi luoghi vengono in genere le ricette medicinali e le pozioni guaritrici che si trovano poi nei mercati di tutto il Regno, o i ritrovati per poter combattere non morti e altre diavolerie. I Claustrali spesso lasciano i propri monasteri per andare a scambiare conoscenze con altri luoghi di studio sparsi per il Regno o vivere esperienze di prima mano.

Domenigatti

Uno degli ordini religiosi propri del culto barbosiano di Tarantasia è quello dei Domenigatti, i Gatti di Domineddio, fondato da un nucleo di gatti lupeschi dalla ferma vocazione religiosa. Diventato molto presto ampio e ramificato, i Domenigatti accettano oggi nella propria congregazione anche altre razze di credenti, anche se è rimasta tradizione che il Priore dell'Ordine sia un membro della razza felina fondatrice. I Domenigatti sono noti per le maniere accomodanti e per il professarsi "amici di tutti e servi di nessuno", ma molti sospettano che il loro compito principale quando vagano in giro per il Regno è raccogliere informazioni e fungere da spie e inviati per conto del Patriarca di Tarantasia.

Reliquari

Quest'ordine religioso è particolarmente devoto alla causa delle reliquie, alla loro ricerca, messa in sicurezza, studio e adorazione. Il loro scopo principale è quello di ritrovare ossa e resti dei Santi del passato, oppure ogni sorta di reliquia minore o secondaria, e riportarla a Città del Vaticinio in sicurezza. A quel punto, si occupano di analizzarne le proprietà ed eventualmente inviarla a qualche cattedrale, chiesa o priorato che ne faccia richiesta. Il quartier generale dei Reliquari è situato nelle Catacombe di San Terraneo, nel cuore del Colle del Vaticinio, dove vengono custodite e studiate le reliquie.

Miracolari Scalzi

Quest'ordine mendicante e pauperistico è costituito di solito da fedeli provenienti dagli strati più bassi del popolo, dalle campagne, dai bradi, dai selvatici e dai pagani, oppure da esponenti di piccoli gruppi ereticali o scissionisti rispetto al Credo. I suoi membri hanno mandato e possibilità di aggirarsi per le carrarecce e i tratturi del Regno a convertire, predicare e operare miracoli piccoli e grandi per conto dei Santi. Molti miracolari di campagna o selvatici si uniscono a quest'ordine, che professa anche un grande rispetto per la natura, la vita animale e il mondo rurale. L'attuale Patriarcato del Girifalco di Tasinnanta è retto dai Miracolari Scalzi e altri ordini loro vicini.

Ambiti

Se i Miracolari Scalzi rappresentano i religiosi più rustici e i Cappuccioni quelli più popolari, la Congregazione degli Ambiti è formata principalmente da religiosi provenienti da buone famiglie, borghesi e aristocratici. Questo istituto religioso rappresenta la burocrazia e il ceto superiore del Credo, e da costoro proviene la maggior parte dei prelati di alto livello, soprattutto di quelli che mandano avanti l'intera macchina del culto vaticinale di Alazia.

Gli Ambiti prendono il proprio nome non tanto dal fatto che il loro rango è il più alto tra quello di tutti gli ordini religiosi vaticinali, quanto dalla grande importanza che riveste l'Ambo nelle loro meditazioni e preghiere, ovvero i gemelli divini rappresentati dal Sole e dalla Luna, anche detti i due Luminari.

Savi

I Savi professano principalmente la Rivelazione e non il Credo, ma già a Zagara, dove questa congregazione è più diffusa, non è inusuale che un seguace del Credo o della Fede Paradossa chieda di prendervi parte e vi venga ammesso. I Savi sono principalmente mistici, interessati soprattutto alla contemplazione delle verità supreme, delle Profezie, della Lingua Ignota e di ogni altro mistero soprannaturale legato al Padre Terno e al Firmamento.

Caratteristica peculiare di questi Savi è che essi praticano spesso l'abbandono ai piaceri terreni, il combattimento mistico, la ricerca della verità, la logica e la filosofia, la danza estatica e l'uso di sostanze stimolanti, per poter accedere alle Profezie e alla Verità: da questo punto di vista le loro numerose scuole di pensiero sono ritenute bizzarre e originali da parte di tutti i seguaci della Nuova Dottrina, quando non espressamente eretiche.

Cacciaspiriti

Se gli esorcisti del Calendario sono ben diffusi e conosciuti nel Regno, tutti riconoscono ai Cacciaspiriti della Fede Paradossa una fama e un campionario di poteri ancora superiore. Molto diffusi in Piccadora e in tutta la costa istrana, i loro monasteri principali sono situati sugli Aspromonti e a Tessaratto. Al contrario dei comuni esorcisti del Credo, di solito inviati espressamente a compiere una missione specifica, i Cacciaspiriti viaggiano continuamente per lo Stivale offrendo il proprio dono a tutti quelli che ne hanno bisogno o affrontando spettri e demoni delle terre selvagge.

Prega e Depreda

Il Credo penumbro e le gerarchie ecclesiastiche locali sono diverse da quelle del resto del Regno. E anche i Santi che qui vi si onorano sono differenti...

In Penumbria, ogni signoria è votata al culto di un particolare Santo, cui sono dedicati i templi maggiori: San Guercio a Orbino, Santa Cassia da Morta a Feretro, San Guigno a Crimini, San Piagato a Bubbogna, San Rogolfo a Castel Notturno, Santa Predatoria a Pertugia, San Castrato a Malconvento. Gli ordinati delle varie diocesi sono comunque liberi di mendicare lungo la Cappia e rimediare ovunque proseliti ed elemosine.

A dispetto della loro condotta criminale, i membri dei clan, delle famiglie, delle ciurme, delle ghenghe, della squadracce e delle bande sono particolarmente legati alle celebrazioni del proprio patrono.

All'onomastico del patrono, il signore del feudo bandisce una settimana di pompe e cerimonie, che prevedono messe, esecuzioni in grande stile, palii di mattatori detti Mattanze e incontri all'ultimo sangue di Calcio Penumbro.

Monaci di menare

Gli ordini maneschi diffusi per il Regno sono numerosi e ramificati, e spesso hanno sviluppato scuole e stili di combattimento che non hanno nulla da invidiare a quelle di schermidori, cavalieri e armigeri, che tuttavia si basano quasi sempre sulle armi naturali o altri oggetti quotidiani o del culto riconvertiti ai sacri precetti dell'Ora et Menora.

In generale, per chi volesse inserire dei monaci e i loro abati come avversari nei propri Lavoretti, può usare le seguenti statistiche.

Abate di menare

Umanoide Medio, neutrale

Classe Armatura 17
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (**+4**)	12 (**+1**)	14 (**+2**)	11 (**+1**)	16 (**+3**)	10 (**+0**)

Abilità Atletica +6, Intuizione +5, Religione +2
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Volgare
Sfida 3 (700 PE)

Monaco di Menare. Finché l'abate non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Forza + il suo modificatore di Saggezza.

Azioni

Multiattacco. L'abate effettua tre attacchi in mischia.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, l'abate può scegliere di aggiungere all'attacco uno dei seguenti effetti:

- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti lascia cadere un oggetto impugnato (a scelta dell'abate).
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà stordito fino alla fine del turno successivo dell'abate.

Reazioni

Porgi l'altra guancia. Quando l'abate viene colpito da un attacco in mischia può usare la sua reazione per effettuare un colpo senz'armi.

"Salve fratelli!"

"Ehi, glielo hai detto tu che siamo fratelli?"

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Alcune reliquie sono più potenti di altre

Frate di Menare

Umanoide Medio, neutrale

Classe Armatura 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (**+2**)	10 (**+0**)	13 (**+1**)	10 (**+0**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)

Abilità Atletica +4, Religione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Volgare
Sfida 1/8 (25 PE)

Monaco di Menare. Finché l'abate non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Forza + il suo modificatore di Saggezza.

Azioni

Multiattacco. Il frate effettua due attacchi in mischia.

Colpo Senz'Armi. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Reliquie – cosa sono e dove trovarle?

In termini di gioco, le reliquie sono un tipo particolare di ciarpame magico dai particolari effetti prodigiosi, tutte di origine divina, angelica, sacra e celestiale. Il tipo più diffuso e comune di reliquia è rappresentato dalle parti dei corpi dei Santi del passato, che la loro origine miracolosa o la devozione popolare hanno imbevuto di veri poteri. In altri casi, le reliquie possono essere costituite da vesti, oggetti o altri manufatti appartenuti a eremiti, miracolari, esorcisti o ai padri del Credo, o ancora artefatti sacri prodigiosi, piume di angeli e perfino oggetti di natura soprannaturale piovuti dal Cielo.

Per la loro origine, alcune reliquie sono uniche, altre presenti in più versioni con effetti similari: sono state contate per esempio decine di alluci di San Zoppato, centinaia di piume dell'Angelo Giorello e innumerevoli prepuzi di San Siffredo, una quantità impossibile che non fa altro che rafforzare la natura santa e miracolosa di tali oggetti.

Dato che queste reliquie si trovano di solito nei luoghi di sepoltura dei Santi e dei miracolari del passato, seppelliti in catacombe e necropoli quando spesso questi individui non erano ancora stati canonizzati, la ricerca di tali "oggetti" prevede l'avventurarsi in sepolcri e fosse comuni dimenticate dalla storia, cripte ben celate e cimiteri perduti chissà dove.

Spesso, Reliquari e cercatori si dedicano per mesi allo studio delle fonti e delle vite dei Santi, per individuare questi luoghi, per poi organizzarvi vere e proprie spedizioni alla ricerca di una reliquia ben precisa. Altre volte, si entra invece nella prima catacomba ancora sigillata che si trova per strada e si fruga a caso fin quando non si rinviene qualcosa che *sembri* una reliquia, per poi passare i mesi successivi a cercare di identificarla e ottenere una patente di originalità, documento indispensabile per metterla in circolazione.

Accrocco di Reliquie

Il più grande segreto contenuto nelle Catacombe di San Terraneo di Città del Vaticinio è l'arma che i vertici dei Reliquari e degli ordinali del Credo stanno assemblando da generazioni. Lo chiamano Ognissanti, un accrocco di reliquie ritrovate nelle catacombe di tutto il Regno e fuse o ricucite insieme, per costruire una sorta di automa rianimato di parti del corpo miracolose e mummificate, alcune delle quali ancora coperte di gioielli o incastonate in antiche custodie.

L'Accrocco viene potenziato e aggiustato continuamente, a seconda delle nuove reliquie di volta in volta più potenti o meglio conservate che arrivano negli Archivi, ma per ora è stato "impiegato" solo una manciata di volte, per provarlo sul campo di battaglia contro dei malacoda, degli eresiarchi e dei criminali. Sembra che funzioni.

Quale che sia l'uso definitivo che il Credo ha in serbo per questo essere, non è ancora dato saperlo...

Accrocco di Reliquie

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	10 (**+0**)	18 (**+4**)	3 (**-4**)	14 (**+2**)	5 (**-3**)

Immunità ai Danni necrotico, psichico, radioso, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 8 (3.900 PE)

Assorbimento Divino. Ogni volta che l'accrocco di reliquie è soggetto a danni radiosi o necrotici, non subisce danni e recupera invece un numero di punti ferita pari ai danni inflitti.

Forma Immutabile. L'accrocco di reliquie è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. L'accrocco di reliquie dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'accrocco di reliquie sono magici.

Benedetto. L'accrocco di reliquie emana un'aura benedetta che irradia chiunque gli sia vicino. Ogni volta che una creatura situata entro 6 m dall'accrocco, effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza può tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Azioni

Multiattacco. L'accrocco effettua due attacchi con schianto.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Anatema (Ricarica 6). L'accrocco bersaglia da una a tre creature situate entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Ogni bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 contro questa magia; se lo fallisce, ogni volta che effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza deve tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro per colpire o dal tiro salvezza. Questo effetto dura 1 minuto. Un bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Scherza con i fanti,
ma lascia stare i santi

- Proverbio di buon senso -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Le dame, i cavalier, l'arme, gli amori

Approfondimento su Paladini e Sacri Giuramenti

"Sono serio! Gli angeli davvero sono miei amici! Loro credono in me!"

- Farlocco da Panzana il Malebranche -

Per quanto possa essere abbastanza difficile di primo acchito collegare il termine "paladino" alle canaglie del Regno, le sue genti sono persone estremamente passionali, spesso pronte a scendere a rissa per inezie e a lottare per le idee in cui credono a costo della vita. Se a ciò aggiungiamo il fatto, non di poco conto, che il Regno è ricco di nobili decaduti, cavalieri autonominatisi tali, discendenze "non riconosciute" e millantatori di ogni risma, non è difficile capire come i paladini di cui stiamo parlando non siano per forza di cose nobili eroi dall'armatura immacolata. Quello che definisce quindi cavalieri erranti e cavalier serventi del Regno non è la nobiltà del loro sangue, la loro fede nei poteri divini o la devozione verso un re o un sovrano, ma solo il fatto che essi credono ai propri ideali e amano i propri sire a tal punto da attingere a una forza interiore che pochi hanno.

Una forza interiore che spesso si esprime in mazzate, va detto.

Non è difficile quindi intuire come mai nel Regno sia quindi possibile imbattersi tra le fila delle canaglie in più di un paladino: di solito chi crede fermamente in qualcosa spesso ha molto cuore ma al contempo manca di prudenza e cervello.

Idee e ideali

"L'amore vince sempre sull'invidia e sull'odio."

- Silvano della Berlusca, Cavaliere del Biscione -

Oltre ai giuramenti professati da cavalieri erranti e cavalieri serventi, gli ideali che smuovono questi guerrieri devoti non mancano, e diverse ballate del Regno parlano proprio di tali cose.

Amore: Sole, cuore, amore: queste le tre parole ricorrenti in tante ballate e stornelli del Regno, specialmente nel meridione. Nel Regno, l'amore è un principio totalizzante, una forza potente come un mare in tempesta che abbatte qualsiasi forma di barriera, nonché causa e soluzione di tutti i mali degli uomini. Purtroppo spesso la passione conduce a soddisfare le proprie voglie senza farsi troppe domande su eventuali vincoli matrimoniali, ma è anche vero che nel Regno il matrimonio spesso non è niente di serio e serve in genere per garantire una certa sicurezza in caso di eredità. Può quindi capitare che, in nome dell'amore soverchiante, un nobile paladino finisca a infrangere più di una legge o a pestare i piedi al potente di turno, senza che questo intacchi in alcun modo il proprio senso di giustizia.

Giustizia: La giustizia nel Regno non sempre è giusta, tutt'altro, e questo molte volte porta i paladini a cacciarsi in guai seri. Dal loro punto di vista, chi ha la forza di credere nelle proprie idee rigorose non è ben visto in un mondo dove la burocrazia, i potenti e gli azzeccagarbugli spesso imperano. Cavalieri e scudieri tendono a seguire quello che sentono nel proprio cuore e ciò, per quanto molto nobile, non è sempre la scelta più legale.

Fede: "Fede" è una parola strana in un mondo in cui i miracoli sono dimostrati e gli angeli ogni tanto appaiono per strada. All'interno del Credo non mancano gli ordini cavallereschi, che combattono nel nome del Padre Terno e dei Santi del Calendario, e a volte qualche paladino tra costoro finisce con una taglia e una scomunica sulla testa, dopo aver messo in dubbio la devozione di certi membri importanti del culto che seguono.

Forza: I paladini credono quasi tutti nella forza come strumento per la protezione dei più deboli e non come mezzo per prevaricare sugli altri, e hanno la tendenza a sfidare l'autorità di chi sfrutta la propria posizione per abusare delle regole. Cioè quasi tutti. Un paladino rispetta solo una legge, quella che lo guida, e non si fermerà mai davanti all'ingiustizia e al sopruso solo perché chi ha davanti rappresenta lo status quo, non importa in quanti problemi rischi di cacciarsi.

Ordini cavallereschi

"Morire per il mio condottiero è solo l'inizio!"

- Laurenzo Bonaddio, Cavaliere del Tubero -

Per quanto possa sembrare un controsenso in un mondo di canaglie, diversi ordini cavallereschi vivono e lottano nel Regno e il fatto che più di un loro membro abbia una taglia sulla testa non rappresenta nulla di grave per nessuno.

La Guerra dei Mille anni ha infatti visto sorgere dozzine se non centinaia di fratellanze e sorellanze in armi, per poi spesso vederle crollare e finire fuorilegge con la caduta del potente di riferimento o con l'ascesa di nuovi interessi. Che siano composti soltanto da un anziano cavaliere un po' tocco accompagnato dal suo scudiero, da devoti seguaci di una delle fazioni del Credo, o

da cinquecento veterani con le insegne del Tombolone ricamate sul petto, qualsiasi riferimento a un fantomatico ordine non genera domande e viene accettato come un dato di fatto. Qui sotto trovate elencati alcuni ordini tra i più conosciuti del Regno, nell'anno 1020 dalla Caduta di Plutonia.

Ostellieri

In una terra traviata dalla fame atavica e dalla grande passione per il vino e la birra, da secoli una casta di valorosi si mette al servizio dei più deboli per offrire protezione e, soprattutto, il giusto ristoro.

Sono i **Cavalieri Ostellieri**, noti formalmente come i Cavalieri dell'Ordine dell'Ostello di San Gustavo da Malto o anche semplicemente come Cavalieri di Malto. Nati durante le celebri Tombolate di qualche secolo fa, quest'ordine religioso cavalleresco divenne presto una forza militare e navale abbastanza indipendente dal Credo e iniziò le proprie missioni benefiche attraverso tutto lo Stivale e lungo le rotte orientali, in diretta concorrenza con i velieri vortigani.

Da molti secoli i Cavalieri si mettono a disposizione di pellegrini, viandanti e anche povere canaglie, offrendo protezione, vivande e alloggi anche nelle località più impervie del Regno. Inoltre, gli Ostellieri sono i nemici giurati di tutti coloro che usano i cibi per loschi fini, edulcorazioni e preparazioni arcane: dai seguaci della Pasta Mater Tenebrarum ai Cagliomanti che creano nei loro laboratori ogni sorta di ammasso di cibo senziente e Alimentale.

Oltre al sacro compito di estinguere la piaga della fame nel Regno e combattere nequizie gastronomiche e sofisticazioni, ogni Cavaliere Ostelliere ha in cuor suo il sogno che San Gustavo stesso cercò di realizzare per tutta la vita: la ricerca del Sangrallo, un vino incantato che sgorga dalle magiche fontane del Paese della Cuccagna...

L'attuale Gran Maestro dell'Ordine è il morgante Canavaccione da Quartodibue, esperto di mannaie e cinquine.

Tombolari

Potenti quanto gli Ostellieri e altrettanto ramificati, ma più antichi e ancora legati al Credo, sono i **Tombolari**, il primo ordine cavalleresco creato durante le Tombolate in Terra Santa. "I poveri compagni di Taglia e della Tombola di Galafrone" non hanno attualmente possedimenti d'oltremare o per il Mare di Mezzo, ma i loro priorati sono diffusi per mezza Occasia. La loro origine era quella di disgraziati, diseredati e canaglie di ogni genere, che si votarono alla salvaguardia dei pellegrini che andavano a visitare le città orientali, ma essi ben presto divennero così abili e ricchi da cambiare completamente il corso delle loro opere, trasformandosi in ricchissimi banchieri, cambiavalute e scorte per nobili e plebei, tanto da rappresentare per molti versi il braccio armato ed economico del Credo.

Cavalieri del Tubero

Secondo la tradizione, i **Cavalieri del Tubero** derivano da un mitologico fondatore dal nome di Pantagruello, un morgante noto per le sue braccia spesse come tronchi di quercia, il suo possente e robusto girovita e il suo... ehm... pantagruelico appetito, ma soprattutto per essere abile con le armi e intelligente esattamente quanto un sasso: né più, né meno. La grande forza di Pantagruello però risiedeva nella capacità di non arrendersi mai, al punto da battere ogni nemico per sfinimento. Con il tempo, non si sa bene come, riuscì a unire sotto di sé una banda di uomini e donne esattamente come lui, che presero come simbolo un umile tubero, fonte di cibo per la povera gente.

Agli occhi del fondatore, questo vegetale porta in sé le qualità più alte di un cavaliere: una placida calma, una stoica resistenza agli accadimenti e al dolore, e anche una certa robustezza. I Cavalieri del Tubero si muovono per il Regno alla ricerca non tanto di avventura, quanto di Condottieri a cui votarsi: e infatti li si trova spesso impiegati come guardie del corpo o in qualità di scudi umani in diverse Bande.

L'Ordine del Biscione

Tarantasia è una terra ricca e prospera, e la ricchezza e la prosperità spesso generano noia. Fu così che anni fa un ricco magnate in odore di prigione decise di fondare un suo personale ordine di cavalieri per vivere incredibili avventure e dunque, per le Leggi del Regno, sottrarsi anno dopo anno alle Regie Galere. Dopo aver raccolto attorno a sé ogni uomo di fiducia, cliente, complice e irregolare interessato a tali clausole, e aver oliato gli ingranaggi di Equitaglia, ecco dunque nascere l'**Ordine del Biscione**, direttamente intestato al Capo dei Capi di Tarantasia, il grande drago che governa la città e aveva reso tutta l'operazione fattibile.

Dopo aver ottenuto ogni scopo previsto, il prode Silvano della Berlusca si è infine ritirato a vita privata, trascorrendo in serenità gli anni della vecchiaia, ma lasciando dietro di sé un segno indelebile per tutto il Regno.

Ordine del Mitile Ignoto

Per quanto la gente pensi che i paladini e i cavalieri che si muovono lungo le lande di Ausonia si limitino alla caccia dei trolli, ben pochi sanno che la regione di mare è la terra natale di un ordine di combattenti e protettori che difendono chi vi si avventura. Più simili a pirati che a cavalieri, i fedeli dell'**Ordine del Mitile Ignoto** vengono spesso pagati da mercanti e navigatori per proteggerli durante le tratte marine verso meridione e occidente, dove il rischio di finire vittima di agguati, da parte di pirati o di mostri, è molto alto. La leggenda vuole che questo ordine sia stato fondato da Moscone l'Altomanno, un laido corsaro e grande bestemmiatore convertitosi al Padre Terno dopo aver rischiato la morte per affogamento lungo la rotta per Gibralcanda. Come ringraziamento per non essere finito dimenticato da tutti, con una tomba realizzata di soli mitili tipici di quelle coste, decise di dedicare la sua vita a difendere coloro a cui nessun cavaliere pensava, cioè a chi si avventura in mare...

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

La superstizione in cucina e l'arte di mangiar il male

Solo poche pagine del leggendario ricettario di Pellegrino Astrusi, e per colmo di sventura corrotte, son scampate alla Grande Purga del 555. Per via dei controversi contenuti, il Credo, nella figura dell'allora Patriarca Re Beneficio I, tentò di distruggerne tutte le trascrizioni, opere preziose tramandate e miniate dai Frati Gialli di Santa Polenta nel corso dei primi secoli dalla Caduta di Plutonia.

L'Astrusi, oltre che il cuoco la cui fama s'estendeva dalle lande brulle e riarse della Galaverna fin sulle cime innevate del Falcamonte, fu il più grande scaramante e cacciatore di mostri della sua epoca. Egli per primo comprese che la carne delle "male bestie" sortiva effetti innaturali sugli uomini, e si figurò come accostarle per produrne effetti desiderati e gustose ricette.

In mezzo alla massa di ciarlatani, imbonitori da fiera e impostori, tutte cose ch'egli comunque era, fu l'unico in possesso di segreti autentici, seppur distinguerli in mezzo alle frodi e alle corbellerie è oggi ben arduo. Ciò che seguita è uno dei rari stralci degni di fede del suo trattato gastronomico.

Alla bisogna, le ricette quivi presentate, possono esser ben preparate pur mancando l'ingredienti giusti, sostituendo le carni delle oscure bestie con quelle comuni suggerite dall'Astrusi; in tal caso, però, ci s'aspetti d'ottener pietanze saporite e si disperi, invece, di effetti prodigiosi.

La superstizione in cucina e l'arte di mangiare il male è dunque un libro di ricette, ma anche un manuale di caccia e un arcano grimorio; al lettore scegliere quale uso farne.
L'Astrusi così incomincia il suo manuale:

> S'abbia cura, innanzitutto, d'aver procurati ingredienti freschi, ben lavati e conservati, ché le bestie minuscole del morbo, che s'annidano in ogni dove invisibili a occhio d'uomo, non l'abbiano a corrompere.
>
> Si ricordino i cuochi novelli che voglian etiam esser cacciatori, che al fin d'accoppare le bestie della notte s'abbisogna d'un'arma già intinta nel sangue d'una d'esse: il colpo più tremendo con un'arma che ne sia vergine può non bastare, ed esporre il cacciatore troppo baldanzoso a gravi pericoli; al contrario, ogne ferita d'una lama trattata come si conviene, foss'anche la più lieve punzecchiatura, cagiona effetti di molto maggiori. S'abbia poi il senso della misura e s'usino cervella invece che pudenda: più è granda e feroce la bestia dello cui sangue l'arma s'è abbeverata, tanto maggiore sarà la possanza dell'arnese stesso.
>
> In particolare, vi son al mondo tre categorie di bestie, dalla meno maligna alla più...

Qui lo scritto dell'Astrusi è corrotto, ma il senso lo si puote intuire da un passo seguente, sebbene sì oscuro e criptico da divider in fazioni i commentatori sulla corretta interpretazione:

> ... tentar d'accoppare un lupinaro con un'arma intinta nel sangue d'un piccolo linchetto è come tentar di far montare una vacca da un gallo; adoprar un'arma che s'abbia abbeverata del sangue d'una bestia colossale su una di categoria inferiore, invece, è come ragionar d'uno stallone che, non trovando di meglio, s'apparti nell'angolo del recinto con la capretta più tenera del gregge.

Al lettore il compito di meditare su tali sagge e sibilline parole.

In merito alle tecniche di caccia, poco si può dire del contenuto de *La Superstizione*, andato quasi del tutto perso; se si voglia prestar fede alla vulgata, accadde che un monaco incontinente, trovatosi nell'infausta situazione d'aver le brache lorde prima di raggiunger la ritirata, avesse seco solo alcuni rotoli di pergamena, tra cui... il lettore avrà capito, senza bisogno d'indugiar in triviali facezie. A tal proposito, rimangono solo i consigli contenuti nel bestiario.

A cagione della natura molteplice e imprevedibile degli effetti della carne delle oscure creature, l'Astrusi ne consumò in gran copia, testandole su sé medesimo al fine di catalogarle e disvelare in tal modo la verità. Ciò nonostante, a dimostrazione della salubrità delle maligne carni, egli godette di ottima salute fino alla morte, e non ebbe nemmeno un acciacco per tutti i suoi ventitré anni di vita.

Da quegli studi sommi, l'Astrusi compilò la sua lista segreta d'ingredienti che si posson ritrovare nel Regno, con i loro effetti. Ecco di seguito quel che ne rimane:

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Ricette

A seguire, le ricette sopravvissute del manuale dell'Astrusi. Si noti che, a fianco della bestia oscura, v'è la sostituzione consigliata per realizzare la pietanza con animali o piante comuni.

Un'ultima avvertenza: l'Astrusi ha inteso includere alcuni ortaggi esotici nelle sue ricette, i cosiddetti "pomi d'oro" e tali "tate", provenienti di molto lontano e che, ancor oggi, non son di facile reperimento. Si confida che, in loro mancanza, ci si saprà arrangiare con peperoni e castagne, come s'è sempre fatto.

SIRENA DI MORTALE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà
Sirena (alla bisogna: pesce stocco)	30 minuti – 1 ora	Per cuochi che sian capaci di reggere in mano un mestolo

Ingredienti

- filetti di sirena
- 1 cipolla
- 1 cavolfiore
- pepe nero
- olio d'oliva

Metodo: Se i filetti di sirena sian conservati sotto sale al modo del pesce stocco, e non sian già preparati, li si lasci in ammollo quattro o cinque giorni, cambiando l'acqua due volte al dì.

Si portino a temperatura in una casseruola, a fuoco lento, olio d'oliva e acqua in parti eguali, poi vi si faccia appassire una cipolla tagliata a fette, avendo cura di non bruciarla. Si dispongano dunque i filetti di sirena e s'aggiunga abbondante acqua, che ne sian quasi sommersi. Allorché affiorino nuovi bollori, si copra di cime di cavolfiore già mondate, curando d'usare solo la parte tenera e non i gambi, poi si cosparga di pepe a piacimento, ma si badi non sia poco. Si copra con un coperchio e si lasci cuocere a fiamma ravvivata per 10 o 15 minuti, infine si scoperchi e si lasci sobbollire finché la gran parte d'acqua si sia asciugata e la pietanza sia umida al punto giusto. Si badi al sale, che s'aggiunga alla bisogna se i filetti sian freschi, mentre lo si dosi con parsimonia se se n'usano di conservati a mo' di stocco.

Avvertenze: Ci si turi ben il naso durante la cottura, ch'altrimenti il cuoco stesso, non resistendo al profumo di sirena, s'affretterà a divorarla ancor cocente dalla casseruola, trovandosi scottato senza saper come.

INGREDIENTE

Sirena: Creatura acquatica simile a una donna di forme desiderabilissime dalla vita in su, pesce nella parte inferiore. In verità il suo apparire è un inganno che però s'appalesa quando sia ormai troppo tardi: il finto viso si leva all'indietro a rivelar il reale aspetto ittico e la bocca fitta di zanne sottili e aguzze. La sirena si nutre di sola carne et est mirabile nuotatrice, cui non si puote sfuggire in acqua.

Territorialità e branco: Tipiche delle zone costiere dalla Torrigiana e della Volturnia, ne esiston tuttavia in minor misura anche in altri litorali e, più ancor di rado, in tratti lacustri e fluviali. S'aggirano in egual misura in branco o da sole.

Effetto: Una volta consumata la pietanza, induce un torpore vigile eppur privo di volontà; in tale stato, si può esser comandati di compiere qualunque gesto, financo uno che s'aborrirebbe, e lo si compirà sine esitazione. Poscia che l'effetto sia svanito, la memoria dei fatti sarà cancellata, per un periodo tanto maggiore quanta sia stata la quantità consumata.

Una creatura che si cibi di Sirena di Mortale deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è affascinata dalla prima creatura con cui interagisce dopo la consumazione; l'effetto dura per 2 ore.

Accorgimenti di caccia: Mai affrontarle da soli. Sigillare il più possibile le orecchie, non esitando a usare cera fusa e bollente, e tenersi lungi dagli artigli. Le si combatta sempre da fuor dell'acqua, o si disperi di trionfare.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

NURIA (O ANGUANA) ALL'ACQUA PAZZA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà
Nuria o anguana (alla bisogna: trota)	30 minuti	Per cuochi che non sian monchi d'ambe le mani

Ingredienti

- nuria
- 2 pomi d'oro
- 1 mazzetto di prezzemolo
- 3 spicchi d'aglio
- olio d'oliva

Metodo: Da far nel forno già scaldato o in padella. Si sciacquino le parti della nuria e le si dispongano s'un tegame unto d'olio, o in padella, poi si spargano il prezzemolo tritato e l'aglio, tritato anch'esso o a spicchi schiacciati, a seconda lo si voglia mangiare o togliere per non guastarsi il fiato più di quel che già non sia, se anche ciò appare in fede arduo. S'aggiunga un bicchiere d'acqua, sale quanto ne basti e i pomi d'oro tagliati a pezzetti, senza esagerare in quantità. Se s'usan le trote, che non s'è stati buoni di tener le brache pulite a veder una nuria di presenza, se ne si farcisca il ventre eviscerato con prezzemolo, aglio e pomi d'oro.

Si rammenti: le nurie e le trote son cotte quand'abbian li occhi bianchi e sporgenti. S'inforni infine o si lasci cuocere a fuoco medio con coperchio, per una buona mezz'ora, aggiungendo acqua alla bisogna. Si serva con guarnizione di trito fresco di prezzemolo.

INGREDIENTE

Nuria (o Anguana): Anche detta "sposa del fiume", acquana, vivena, longana e con altri nomi della tradizione popolare, è creatura di natura ambigua e serpentina. S'appalesa sotto forma di giovine fanciulla, ma nasconde coda stritolatrice di pitone, di cui si serve per predare gl'incauti sulle rive dei corsi d'acqua.

Territorialità e branco: Son sempre solitarie e non s'allontanano mai dai fiumi loro.

Effetto: Infonde coraggio invincibile capace di far gettare in ogne impresa, per quanto rischiosa. Si ricordi però che non è raro chi ha commesso in tal disposizione solenni corbellerie, nell'onesta convinzione fosser buone idee.

Una creatura che si cibi di Nuria all'Acqua Pazza è immune alla condizione spaventato per 1 ore.

Accorgimenti di caccia: Si attacchi subito, senza permetter all'anguana d'impressionare con movimenti sinuosi, apparizioni improvvise, collo disvelamento della coda orribile o, al contrario, di grosse e tonde mammelle. Qualora si fosse in gran difficoltà, si rammenti che, talvolta, le spose del fiume posson chieder favori, in cambio delli quali risparmian la vittima. Non si pensi d'ingannarle però, che i corsi d'acqua non saran mai più sicuri per il frodatore.

Per quel che riguarda l'arme, sono sensibili sia a quelle comuni che, ancor più, alle benedette, ma la natura sfuggente le induce a pronta fuga in caso di mala parata. Si raccomanda di non tralasciar all'uopo una rete.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

CASSOEULA D'UNGUMANO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà
Ungumano (alla bisogna: maiale o cinghiale)	4 ore	Per cuochi che sappian rigirasi per le dita il coltello a guisa di giocoliere

Ingredienti

- 2 cipolle
- 2 carote
- 2 gambi di sedano
- salvia
- rosmarino
- burro
- brodo di carne
- 4 ponderi di verze
- 3 ponderi di parti di scarto della bestia (zampe, muso, cotenna)
- 1 pondero di costate d'ungumano
- 1 pondero di salsicce d'ungumano
- vino bianco secco
- pomi d'oro ridotti a polpa

Metodo: Sia inteso che la presente ricetta serve a non scartar nulla, ché dell'ungumano non si butta via niente; mentre le parti più nobili son facili da servire, bastando abbrustolirle, e le salsicce dovreste già saperle fare, per Domineddio!, per cotenna muso e zampe si vien in aiuto col presente piatto.

Si riduca in pezzi la carne e la si scotti in acqua bollente, scartando poi il liquido per mondare il grasso in eccesso. Son bastanti un paio di minuti per cotenne e salsicce, una decina invece per zampe e muso. Le costate non serve si faccia. Mondate che sian le verze e scartate le parti dure, mantenendo invece le foglie, le si metta da parte e ci si dedichi a ridurre a tocchetti sedano, carote e cipolle, per rosolarli con una gran noce di burro in casseruola, meglio di terracotta. S'aggiungano poi costate, muso e zampe, assieme a un mazzolino di salvia e rosmarino, legato sì da poterlo alfin scartare. Rosolata la carne per circa cinque minuti, s'irrori con una buona mezza bottiglia di vino bianco secco e lo si faccia evaporare. Ciò fatto, s'aggiunga il pomo d'oro ben schiacciato e un paio di mestoli di brodo o, se non s'abbia, d'acqua. Cuocere a coperchio calato per un par d'ore abbondanti, a fuoco lento, infine s'aggiungano verza, salsicce e cotenne, ravvivando un poco la fiamma, e si prosegua la cottura per un'altra ora, dopo che s'abbia aver salato e impepato. S'aggiunga brodo alla bisogna, ma si badi che il piatto sia denso e colloso, non una brodaglia da moribondi.

Avvertenze: Ci si guardi dal servire a tradimento alla mogliera in presenza altrui, ben potendosi andar incontro a sorprese non grate sulle sue vere brame, che ben di rado son verso il marito, al contrario di quel ch'egli s'allieti di pensare.

INGREDIENTE

Ungumano: Chimera d'uomo e cinghiale, onnivora, diffusa in Falcamonte, Pianaverna e lungo il Dorso del Titano, di stazza poderosa e altezza paragonabile alla umana. Sebbene sia aduso divorare le vittime con gusto malvagio, il nutrimento che davvero alimenta e fa crescere la sua specie sono i cattivi sentimenti dell'omini.

Territorialità e branco: Cacciano nella gran parte dei casi da soli, ma non è cosa impossibile incontrar branchi fino a sei individui, che si coordinano con mirabile astuzia e istinto militaresco.

Effetto: Cagiona frenesia de' sensi irresistibile e dissolvimento del comun pudore. Servita a tradimento può condurre allo sbando interi eserciti. Inoltre, può render dipendenti e farne desiderare quantità sempre crescenti.

Una creatura che si cibi di Cassoeula d'Ungumano deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza e alle prove di caratteristica fino al termine di un riposo breve.

Accorgimenti di caccia: Aver cura di separar sempre la testa dal busto, che l'ungumano può solo parer morto e attaccare pur se ferito in modo grave. Se si cacci più d'un esemplare, s'abbia cura di guardar sempre a tergo, ché il branco usa inganni e distrazioni per tendere terribili agguati.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

SPEZZATINO DI GULO CON CARCIOFI E TATE

Selvaggina	Tempo occorrente	Difficoltà
Gulo (alla bisogna: manzo)	1 ora	Per cuochi che sian desti di mano e d'ingegno

Ingredienti

- carne di gulo frollata naturalmente
- cipolla
- sedano
- carota
- latte
- olio d'oliva
- cuori di carciofi
- tate a pasta gialla
- vino bianco secco

Metodo: Si predispongano dapprima gl'ingredienti; si faccia un trito di carote, sedano e cipolle avanti a tutto, poi si mondino i carciofi delle punte e delle foglie più dure, e li si facciano a pezzi medi. Poscia van pelate le tate e ridotte a tocchi pari ai carciofi per grandezza e quantità. Nell'olio d'oliva bollente in casseruola si rovesci il trito, seguito dalla carne che va ben rosolata. A seguire, solo quando la carne si sia tutta colorita (e dopo sì tante ricette anche tordi di bosco come i lettori l'avran ben capito) s'aggiunga sale quanto ne basti e il vino bianco, da lasciar evaporare. Si cuocia col coperchio a fuoco basso per una decina di minuti, poi s'aggiungan le tate e il latte (mezzo bicchiere è bastante) e si seguiti per altri venti, infine s'aggiungano i carciofi, quando che sia giunta a medio punto la cottura. Non ci si curi di stufar troppo la carne, che quella di gulo l'è già bella che frollata. Si lasci un poco freddare e poi si serva, curando che la pietanza sia ben rappresa. Il successo è indubbio, e tutti i commensali avran certo a esclamar: "che gulo!"

Avvertenze: Si rammenti il tremendo tanfo di gulo ch'appesta chi se ne nutra. Non s'ardisca infine, per niuno motivo che non sia un maleficio, unire al gulo i fagioli buddoni o il bavalischio: il Padre Terno protegga chi l'avesse a mangiar cucinati tutt'assieme, ch'al suo confronto una porcilaia parrebbe una distesa di fiori di campo popolata da ninfe ignude.

INGREDIENTE

Gulo: V'è poco da dire su queste creature, che tutti conoscon bene, o meglio così credono. Son deformi mangiacadaveri che s'aggiran nei cimiteri, profanando le spoglie mortali di chi c'era caro, nevvero? Così lo descrive San Sarchione, erudito eremita che fu però vile impostore: "... uno bestio orribile, sembra un uomo da lontano... ma est più forte e veloce, secco secco e con la bocca irta de zanne che mastican coloro che dormono lo sonno eterno, et cerca anche prede vive con li su' occhi grossi da dimonio".

Territorialità e branco: Ve ne sono spesso diversi attorno a grandi campi di morti o necropoli, e di lì raramente si muovono.

Effetto: È capace di offuscare la mente di chi ne ingolli una sufficiente quantità, mutando la natura e le inclinazioni di sfortunate dame e incauti messeri che si ritroveranno a sgrufolar tra le tombe di un cimitero e ad assalire chiunque gli capiti a tiro.

Una creatura che si cibi di Spezzatino di Gulo con Carciofi e Tate deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, oppure agirà come un ghoul per 1 ora; le statistiche del personaggio non cambiano.

Accorgimenti di caccia: Li guli son più forti e veloci d'un omo, però non sì tanto da non poter esser vinti con l'arme. Oltre le zanne, lo maggior pericolo son le unghiacce appuntite, sempre ammorbate dalla carne marcia de cadaveri. Si consiglia di colpirlo da distante, anche con armi comuni, e poi dismembrarlo tagliando braccia, gambe e capo, sì che non risorga, cosa di cui è ben capace.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

BAVALISCHIO ALLA CACCIATORA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà
Bavalischio, parti pregiate (alla bisogna: pollo)	45 minuti	Per cuochi che sian capaci di trovarsi le natiche con ambo le mani

Ingredienti

- bavalischio
- coste di sedano
- carota
- cipolla dorata
- 3 spicchi d'aglio
- vino rosso
- pepe
- rosmarino
- olio d'oliva
- 1 peperoncino secco
- pomi d'oro

Metodo: Si faccia un trito colle carote, le coste di sedano e generosa cipolla, da soffriggere in padella a fuoco medio in un abbondante giro d'olio, cui si aggiunga anche il peperoncino (badando bene non sia di magara!), l'aglio in camicia, appena schiacciato col piatto del coltello, e un rametto di rosmarino. Quando sian ben imbiondite le cipolle, s'aggiunga il bavalischio a pezzi, da rivoltare nel guazzo bollente finché non abbia preso colore. Poscia si tolgano aglio e rosmarino e s'aggiunga un bicchiere colmo di vin rosso torrigiano. Quando sia sfumato, vien il turno d'un poco di pomo d'oro tagliato in piccoli cubetti: non sia troppo, ché quivi serve più al color che al gusto. Si rimesti spesso e si cuocia a fuoco moderato per una buona mezz'ora, e comunque finché la carne non si stacchi senza sforzo dall'ossa.

Avvertenze: Si badi bene al veleno, che si può ben trarre e conservare estraendo le ghiandole ove è contenuto, tra le fauci; i cuochi inesperti, faran però miglior servigio a sé medesimi a mozzar la testa in tronco e seppellirla, che il solo tocco può accoppare un uomo.

INGREDIENTE

Bavalischio: Chimera di gallo e drago, cane e geco, di cui si conoscon diverse varianti e nomi popolari. Su questa bestia v'è tante e tali le leggende ch'è arduo compito discernere la credulità dal vero. Si dice sian velenosissime e che possan pietrificare con la fiata. V'è anche la diceria che, ridotte in polvere, possan trasformare i metalli in oro. Grazie a questa corbelleria, tanti gonzi han raggiunto anzitempo il Padre Terno.

Territorialità e branco: Son creature solitarie e si spostano poco, di solito solo per trovare un terreno di caccia dopo aver lasciato il nido. Si trovan ovunque nel Regno.

Effetto: Snoda i muscoli e le giunture sì che pure un vecchio o uno storpio abbian l'agilità d'un gatto. Ripetute assunzioni posson curare i reumi dell'età. S'abbia cura di mondare la creatura dal veleno che, come detto, invece pietrifica al sol contatto. Traditori e spie ben potran giovarsene.

Una creatura che si cibi di Bavalischio alla Cacciatora dispone di vantaggio alle prove di Destrezza fino al prossimo riposo breve.

Accorgimenti di caccia: Creatura pericolosa, soprattutto per via dell'emissione del veleno, si convien di cacciarla a distanza con arco o la nuova ingegnosa ballista, oppur di trarla in trappola e schiacciarla coi sassi.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

TRITONE ACCOMODATO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà
Tritone (alla bisogna: pesce stocco)	3 ore e mezza	Per cuochi che non sian figli di consanguinei da troppe generazioni

Ingredienti

- 1 pondero di filetti di tritone
- 1/2 pondero scarso di tate
- 1 pugno di pinoli (o anche più), pomi d'oro di qualità piccola e rubizza, un pugno (o più) di olive taggiasche
- 4 o 5 acciughe sotto sale
- qualche fungo secco (lo prevede la ricetta, ma se date retta al vostro Pellegrino non ve ne mettete punto)
- 1 cipolla grande dorata
- 2 gambi di sedano
- 2 carote
- 2 spicchi d'aglio
- 1 ciuffo di prezzemolo
- vino bianco secco
- olio d'olive taggiasche

Metodo: Innanzi tutto si mondino le zampe, lorde d'ogne diavoleria. No, non quelle della bestia, ma di chi legge.

Poi vale quel che s'è detto per la sirena di Mortale: se i filetti sian sotto sale, li si lasci in ammollo quattro o cinque giorni, cambiando l'acqua due volte al dì.

Si scottino i filetti in acqua bollente, sì che risulti agevole pulirli dalle spine, che nel tritone ve n'è di grandi e pericolose. Si prepari un trito colle carote, il sedano, le cipolle, l'aglio e il prezzemolo, poi lo si metta a soffriggere in casseruola a fuoco lento, aggiungendovi le acciughe. Si depongano i filetti a pezzi a imbiondire, poi li s'irrori col vino bianco; mentre s'attende che questo evapori, si tostino i pinoli s'un padellino, appena appena, e li s'aggiunga alla preparazione. S'uniscano poscia i pomi d'oro ridotti a polpa macinata, un po' d'acqua ben calda e si lasci in cottura per un'ora, rivoltando il men che si puote al fin di non frantumare il pesce. Passata che sia l'ora, s'uniscano le tate a pezzi, le olive monde dei noccioli e quel che basti d'acqua e sale, indi ci s'ha da pazientare ancora tre quarti d'ora incirca, finché le tate non sian ben cotte. Lasciar riposare una buona mezz'ora prima di servire.

INGREDIENTE

Tritone: Di molto più grande e robusto della femmina, ciò che guadagna in forza perde però in insidie. A renderli molto men pericolosi delle femmine, è però il fatto che ai tritoni non è per nulla grata la carne d'uomo, preferendo a essa quella di grandi pesci grassi.

Territorialità e branco: Prediligono cacciar in coppie di maschi, sempre divisi dalle femmine.

Effetto: Dona la capacità di respirare sott'acqua per breve tempo. Lo si tenga ben a mente se si progetti d'usare il prodigio in prossimità di fognature, che se della merda vi disgusti il lezzo a voi immaginar lo gusto.

Una creatura che si cibi di Tritone Accomodato sarà in grado di respirare sott'acqua per 30 minuti.

Accorgimenti di caccia: Non si perda tempo a colpir la corazza e si prendano invece di mira giunture e parti molli quali gola, occhi e inguine. Sappia però il cacciatore che, mirando all'inguine, sarà a lui co nveniente che la bestia muoia al primo colpo, ché il tritone paia s'indisponga non di poco con tal pratica.

E questo, madonne e messeri, è una selezione di quanto è pervenuto ai giorni nostri del manuale dell'Astrusi. Confidiamo che in futuro nuovi stralci possano venire pubblicati, con nuove accortezze e ricette.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Ancora in cerca di quattrini

"Decisamente più intelligenti e scaltri degli altri guli che infestano le pendici del Monteferrato, i paraguli si contraddistinguono per la loro capacità di elaborare trappole, utilizzare i propri cugini inferiori come esca o distrazione, e addirittura per primitivi tentativi di comunicazione con i vivi tramite complicate serie di suoni gutturali, spesso finalizzate a imbrogliare i viandanti. Alcuni addirittura sembrano aver sviluppato un sistema di scambio a base di arti, ossa e grasso di cadavere.

Degli esploratori mandati dal Patriarca Barbosio III hanno riscontrato l'esistenza di una roccaforte di queste creature situata nei recessi del mondo e creata con mura e soffitti di fango, ossa, legname e terriccio. La miserabile e fetida capitale di questi esseri disgraziati è nota come Fangulo, e si dice vi si diano convegno i guli di ritorno dalle loro scorribande, a consumare insieme i disgustosi pasti..."

- Limerno Pitocco, Macaronee Mediori, Libro XI -

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

Il Carnevale Rosso

Lavoretto ambientato in Vortiga per Canaglie da quattro soldi (2° livello), di Umberto Pignatelli.

Introduzione per le Canaglie

Tutti conoscono Sanguigno de' Masnadieri, figlio del feroce Arterio, il Duca Brigante, e sanno bene di come sia stato alfine catturato dalla birraglia di Vortiga e condannato al patibolo. Grande è stata la sorpresa delle Canaglie quando suo padre le ha invitate nella sua fortezza di Tergesta per bere una coppa di vino alla memoria del suo erede. Il vino c'è in effetti, ma non solo quello. Arterio era in compagnia di una donna dallo sguardo risoluto. La sua fama la precede: è Capitan Baffanera, Capobanda della Balorderia, un'associazione di pendagli da pennone – a dire il vero un po' scalcagnati – che battono le rotte del Mar Atreco.

"Mio figlio è ancora vivo!" commenta il duca sbattendo la mano sul tavolo e spargendo parecchio del prezioso nettare. "Si trova ora prigioniero alla Giurisdana, a Vortiga."
Persino Baffanera adesso tace, bevendo il suo vino: ogni Canaglia del Regno sa che la Giurisdana è inviolabile più della cintura di Santa Casta.
"Quei figli di cani castrati del Gran Consiglio di Vortiga hanno deciso di usarlo per chiudere in bellezza il loro maledetto Carnevale" continua il Duca. "Arterio verrà decapitato pubblicamente nella Piazza Grande, dopo essere stato giudicato dal Tribunale delle Maschere, nella notte del Venerabile Rosso, l'ultimo giorno di festa."

Edvige Baffanera prende la parola.

"Vostro figlio non è ancora perso, altezza. Le regole del Carnevale Rosso sono ben precise: Sanguigno verrà preso in consegna dalla Maschera della Palandrana, capo della guardia cittadina, allo scoccare del Quinto Rintocco notturno del Campanile dei Sommersi, e portato sul Carro della Palandrana in Piazza Grande, per essere decapitato al Sesto Rintocco. E, come immaginate, nessuno può davvero sapere chi si celi dietro una maschera una volta che viene indossata."
"Capitan Baffanera ha ragione!" sorride di rimando Arterio. "Qualcuno di sconosciuto ai Vortigani, la notte del Carnevale, deve impossessarsi del costume di Palandrana, indossato dal capitano delle guardie di Vortiga per l'occasione, e di quelle dei suoi servitori, recarsi alla prigione e farsi consegnare Sanguigno al posto loro."

E quel qualcuno sono le Canaglie, ovviamente.

"È un lavoretto facile facile" minimizza Edvige. "Una volta recuperato Sanguigno dovrete soltanto rubare una barca qualsiasi e prendere il largo. La mia nave, la Balorda, sarà pronta ad aspettarvi a due tiri di freccia dalla riva. Se tutto va bene, saremo lontani da Vortiga prima che il Carnevale sia terminato. Ma le navi della Dogheressa pattugliano il tratto di mare di fronte alla città. La Balorda vi aspetterà fino al Dodicesimo Rintocco notturno. Se tarderete fino all'alba, vi lasceremo al vostro destino".

Improvvisamente il vino di Arterio non sembra più così buono.

Retroscena per il Condottiero

Questo Lavoretto è una missione disperata per una banda di disperati: un pugno di Canaglie contro tutta la birraglia di Vortiga, una delle meglio addestrate del Regno. Per fortuna c'è di mezzo il Carnevale Rosso, una settimana di bagordi, feste e sconcezze in cui tutti, persino i birri, sono distratti e spesso ubriachi.

Le Canaglie entrano a Vortiga da terra alla sera dell'ultimo giorno del Carnevale, poche ore prima che l'azione abbia inizio. Edvige ha fornito loro alcune utili informazioni (vedi sotto), ma non avranno molto tempo di pianificare. Tutto il Lavoretto si deve svolgere in una manciata di ore e non è possibile effettuare né riposi brevi né lunghi, una volta che l'azione è iniziata.

I rintocchi del Campanile dei Sommersi, udibili in tutta la città, scandiscono i ritmi serrati dell'avventura: le Canaglie devono farsi consegnare Sanguigno al Quinto Rintocco (un'ora prima della mezzanotte), evitare l'esecuzione prevista per mezzanotte e raggiungere la Balorda prima dell'alba, altrimenti Baffanera li lascerà in mezzo al mare. Per questo servigio Arterio è disposto a pagare ben 500 Gransoldi, ovviamente solo alla consegna del suo dannato figlio.

Riusciranno i nostri pendagli da forca a evitare che il loro Lavoretto si trasformi in un Carnevale di Sangue?

Scena 1 – Quel Gran Pezzo dell'Ubalda

Le Canaglie sorprendono con le brache calate Zirconio Sbirciasottana, capobirro di Vortiga, e gli sottraggono maschera, costume e carro allegorico.

Scena 2 – La Grande Fuga
Le Canaglie senza colpo ferire si fanno consegnare un prigioniero per condurlo al patibolo.

Scena 3 – Paura e Delirio a Vortiga
Le Canaglie attraversano Vortiga in processione, circondati da una folla di perdigiorno e festaioli ubriachi.

Scena 4 – A me le Guardie!
Le Canaglie, scoperte del loro inganno, scoprono a loro volta che la parte migliore del coraggio è... la fuga!

Scena 5 – Il Mistero delle Zitellonie
La fuga precipitosa termina in un vicolo cieco, ma c'è sempre una possibilità di cavarsela e le Canaglie scoprono i segreti di un antico convento di monache, nonché un passaggio verso la salvezza.

Conclusione
Le Canaglie escono dai sotterranei delle Zitellonie, rubano una barca da pesca sotto il naso dei birri e prendono il largo. Se arrivano in tempo a bordo della Balorda, ogni cosa si risolve per il meglio, ed è il momento di festeggiare!

Capitan Edvige Baffanera e la Balorda appaiono già in un'altra avventura di *Brancalonia*, *Per un pugno di luppoli*, che può essere giocata indifferentemente prima o dopo di questa.

Scena 1 – Quel Gran Pezzo dell'Ubalda
Al tramonto, ovvero al Primo Rintocco notturno, Edvige fa sbarcare le Canaglie nei pressi dell'approdo di terraferma di Vortiga, Malcontento, prima di prendere il largo e dirigersi al luogo dell'appuntamento.

Fornisce loro un'informazione molto utile: Don Zirconio Sbirciasottana, capo della sbirraglia cittadina e obiettivo delle Canaglie, ha un'amante fissa, Ubalda la Balda, famosa cortigiana del postribolo delle Due Postille. Tutte le sere Zirconio, sul tardi, si reca a farle visita e sicuramente lo farà anche la notte del Carnevale: cosa c'è di meglio infatti di un fugace incontro amoroso prima di una bella esecuzione?

Il lupanare è il posto migliore per rubare il suo costume, quello delle sue guardie e il Carro della Palandrana. Il postribolo delle Due Postille si trova al fondo di Calle delle Meraviglie, sulle Isole della Lisca, non molto distante dal Carcere della Giurisdana. Viene così chiamato perché ci sono due regole: non si entra armati e le ragazze non vanno maltrattate.

Dall'esterno si tratta di un edificio cadente, a due piani, sorvegliato da Bruscolino (LN morgante **malvivente**), un buttafuori delle dimensioni di una barca di piccolo cabotaggio. A Bruscolino interessa soltanto che il locale non venga danneggiato e che le ragazze non siano ferite; per contro, quanto succede fuori dalla porta, a due passi da lui, non gli importa.

All'interno, le Due Postille è meno cadente che all'esterno: tra mobili vistosi e di cattivo gusto, ragazze troppo truccate abbordano uomini (e donne) di ogni risma, per condurli al piano di sopra in piccole stanze private. Al piano terra si gioca anche, e piuttosto forte, alle Minchiate, tutto questo sotto lo sguardo attento di Madama Rosamunda (LN umana **popolano**), l'attempata tenutaria. La cucina delle Due Postille è sorprendentemente buona: in particolare il Capitone alla Vortigana è uno dei migliori della città.

Poco dopo il Quarto Rintocco fa il suo ingresso Zirconio Sbirciasottana (CN umano **capobirro**), accompagnato da quattro **birri**, che conducono il Carro della Palandrana. Si tratta di un carretto scoperto a quattro ruote, tirato da due muli bardati, adornato con i drappi e i colori della Palandrana. Sia i birri che il loro capo indossano i costumi tradizionali della Palandrana e dei suoi servitori (vedi pag. 60). Uno dei birri rimane fuori a fare la guardia al carro, mentre gli altri tre entrano e si mettono a giocare alle Minchiate, il loro capo invece si ritira al piano di sopra con Ubalda. Quest'ultima è famosa per essere un donnone selvatico dal fisico prorompente, la voce mascolina e l'appetito feroce. Il suo soprannome (la Balda) le deriva dal fatto di essere completamente calva ma di indossare sempre una lunghissima parrucca bionda.

Se le Canaglie si dirigono rapidamente al Sestiere di Lisca, arrivano al postribolo un'ora prima dei birri e hanno tutto il tempo che serve loro per organizzarsi. I personaggi descritti sopra non sono corruttibili, ma due delle ragazze, Poffarbacca e Minestrina, sì, gelose come sono del ricco amante di Ubalda, e possono introdurre le Canaglie nella stanza della compagna o aiutarli in altro modo.

Dama Poffarbacca

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Il modo migliore per recuperare il costume di Zirconio è introdursi di soppiatto nella stanza di Ubalda superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, mentre i due amanti sono impegnati, oppure farsi trovare già nascosti nell'armadio (massimo una persona) e a questo punto sottrarre il costume abbandonato da Zirconio su una poltrona superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10.

Ubalda, che questa sera ha ricevuto un gioiello in dono, è decisa a intrattenere Zirconio almeno per un'ora intera, quindi il capobirro difficilmente noterà il ladro, fin quando, accortosi di essere in ritardo, non si alzerà trafelato dal letto.

Altrimenti le Canaglie possono provvedere a stendere entrambi con una botta in testa, oppure addormentando i due con una dose di sonnifero nel vino o in altro modo. L'unica cosa che non devono fare è rubare la parrucca di Ubalda: se questo accade la donna inizia a strillare come un'aquila allertando tutta la bettola.

Nel frattempo, al piano di sotto, le guardie di Zirconio sono intente a giocare alle Minchiate e stanno perdendo abbastanza denaro. Per stare più comodi, si sono levati i pesanti costumi che giacciono ammonticchiati su un sofà. Le Canaglie possono recuperarli in vario modo, per esempio distraendo i birri oppure scatenando una rissa, nella quale partecipano i 4 **birri**, due avventori e tre Ragazze delle Due Postille per Canaglia (5 **popolani**). Se durante la rissa viene usato un oggetto di scena epico, Bruscolino si unisce alla rissa per sedarla.

Pericoli Vaganti alle Due Postille

CapitoNbolo! Un grosso piatto di capitoni cade a terra, andando in mille pezzi. Usare il pericolo vagante fiume di birra.

Resta ovviamente l'ultima guardia fuori da sistemare, ma non dovrebbe essere un gran problema...

Scena 2 – La Grande Fuga

Quinto Rintocco

Una volta procuratosi costumi e carretto, le Canaglie possono recarsi impunemente alla Giurisdana, un lugubre complesso di edifici che si trova all'estremità orientale del Sestiere. Le calli ormai sono piene di gente festante, in vario stato di ubriachezza, e i nostri procedono lentamente, costretti ad allontanare la gente a colpi di bastone.

Una volta giunti al carcere, dopo aver bussato con il bastone, le Canaglie vengono fatte entrare nel cortile con il carretto. Ad attenderli vi sono sei guardie (**birri**) e il **capo carceriere**, che ha preparato il prigioniero secondo la tradizione: costume rosso (per nascondere il sangue) e volto incipriato di bianco. Sanguigno viene consegnato ai nostri con i ferri ai piedi e alle mani (ma vengono loro fornite le chiavi).

Assieme alle guardie c'è anche **Rusco**, il grosso cane del capo carceriere (**lupo**), il quale, secondo le parole del suo padrone "sa riconoscere un pendaglio da forca solo dall'odore".

E infatti, non appena uno degli eroi si avvicina a prendere in consegna il prigioniero, la bestia si mette a ringhiare! I nostri devono trovare una valida giustificazione al comportamento del cane altrimenti i carcerieri chiederanno alle Canaglie di togliere le maschere e il trucco finirà malissimo, costringendole a sconfiggere le guardie per abbandonare la fortezza.

Una volta usciti di prigione con il loro prezioso carico, la Cricca si trova di fronte a un maligno scherzo del destino.

La gente, festante, li aspetta ai lati della calle, gridando in coro il nome della maschera: "Palandrana! Palandrana!" Se i nostri speravano di buttare subito alle ortiche le maschere e dileguarsi tra la folla, avranno una brutta sorpresa: la gente continuerà a seguirli, quindi le Canaglie, volenti o nolenti dovranno continuare con la processione almeno fin dopo il Ponte della Lisca, per poi dileguarsi alla bell'e meglio una volta giunti al Sestiere di Ventremolle.

Sanguigno de' Masnadieri

Il prigioniero è malmesso, ha soltanto la metà dei punti ferita, ed è disarmato, sporco e ai ferri (fin quando non gli vengono tolti non può combattere e si muove alla metà del movimento normale). Se per caso le chiavi vengono perse, i ferri vanno rotti con una prova di Forza con CD 15, o chiunque sia competente negli arnesi da scasso può forzare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 10. Nonostante le sue condizioni, Sanguigno non risparmia rimbrotti e ordini stizziti ai suoi liberatori. Già, è quel tipo di persona...

Scena 3 – Paura e delirio a Vortiga

Le Canaglie devono sbrigarsi a lasciare Vortiga; è soltanto questione di tempo perché Zirconio o qualche altra guardia capisca cosa sta accadendo.

La processione lungo la città, con il carro, procede con estenuante lentezza ed è ricca di incontri: siamo nella notte di Carnevale e la gente è pazza! Le Canaglie devono affrontare tre incontri. Il primo e l'ultimo avvengono rispettivamente nel Sestiere di Lisca e in quello di Ventremolle, il secondo invece avviene sul Ponte della Lisca.

I personaggi devono effettuare una prova di gruppo di Carisma (Inganno) con CD 15 per procedere attraverso il Carnevale. Il Condottiero effettua un tiro sulla tabella degli Incontri del Carnevale tirando due dadi da 8. In caso di successo sceglie il risultato più alto tra i due, mentre in caso di fallimento, sceglie il più basso.

In caso esca un incontro già effettuato, il Condottiero deve ritirare (con l'esclusione dell'incontro Sale la nebbia).

Gli incontri potrebbero portare a un aumento della confusione e della baraonda. Maggiore sarà il marasma causato dalle Canaglie, maggiori saranno le difficoltà per fuggire in seguito ai birri nella Scena 4.

Questo è rappresentato dai Punti Baraonda e dal relativo Contatore Baraonda.

Incontri del Carnevale:	
1	Donne e buoi dei paesi tuoi.
2	Battaglia tra Fornai e Padellai.
3	Piove sempre sul bagnato.
4	Tirchione e i Meschinelli.
5	Toro sul ponte.
6	Sale la nebbia.
7	Venditori e bancarelle.
8	Cacciatorina e Bafforosso.

1. ***Donne e buoi dei paesi tuoi.*** La folla si apre e si para dinnanzi alla Cricca una nobildonna, vestita riccamente ma senza costume, estremamente trasandata e sguaiata. È Donna Talìacca (LN umana **nobile**), la ricchissima e gelosissima moglie straniera di Zirconio Sbirciasottana, la quale ha scoperto che il marito la tradisce con quella grandissima (insulto a piacere) dell'Ubalda! La donna, di origine zagarese, è fuori di sé dalla rabbia e stringe tra le mani una specie di bacchetta magica, crepitante di energia (si tratta di una ***Bacchetta del Due su Tre***, capace di lanciare il trucchetto *stretta folgorante*).
   Donna Talìacca si avventa contro quello che crede essere suo marito ed è pronto a fulminarlo sul posto. I personaggi possono provare a rabbonirla e convincerla a tornare a casa superando una prova di Carisma (Inganno o Persuasione) con CD 18. In caso di fallimento dovranno invece affrontarla. Aggiungi 1 Punto Baraonda.
   Se la Canaglia vestita da Zirconio getta la maschera la donna si metterà a urlare come una pazza "Me lo hanno ammazzato! Me lo hanno ammazzato!" strappandosi al contempo i capelli, e allertando tutti i birri del circondario. Aggiungi 2 Punti Baraonda.

Contatore Baraonda

Le Canaglie, in fuga dopo aver liberato un prezioso prigioniero, partono all'inizio della Scena 3 con 4 Punti Baraonda. A seconda dell'andamento degli incontri del Carnevale, aggiungi e/o sottrai i Punti Baraonda accumulati dai personaggi e determina il numero di prove necessarie per sfuggire ai Birri in questa scena, utilizzando la tabella Contatore Baraonda.

Contatore Baraonda

Punti Baraonda	Numero di prove necessarie
0 - 1	1
2 - 3	2
4	3
5 - 6	4
7 - 8	5
9 - 10	6

Gettare la Maschera. Se le Canaglie vogliono darsi alla fuga abbandonando il carretto e le maschere possono farlo. In questo caso gli incontri saranno solo due e verranno determinati dal Condottiero effettuando i tiri sulla tabella degli Incontri del Carnevale tirando due dadi da 6 e scegliendo sempre il risultato più basso. Aggiungi 2 Punti Baraonda.

Donna Talìacca

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nota: *Se le Canaglie incappano in quest'Incontro del Carnevale dopo aver abbandonato il carretto e le maschere, Donna Talìacca chiederà loro semplicemente se hanno visto quel vigliacco fedifrago del marito, senza però badare alla risposta, ma inveendo piuttosto contro ogni personaggio maschile della Cricca al grido di "Tutti uguali siete, porci!", per poi passare oltre alla ricerca del consorte.*

2. ***Battaglia tra Fornai e Padellai.*** Da sempre le maschere Fornao e Padellao sono rivali (vedi pag. 60)! Quando i personaggi arrivano, si trovano coinvolti in una rissa tra le due fazioni. Ogni gruppo è composto da una marmaglia di 6 **popolani**.
   Se le Canaglie partecipano alla rissa, aggiungi 1 Punto Baraonda. Nel caso la rissa durasse più di 3 round aggiungi un ulteriore 1 Punto Baraonda.
   I personaggi possono evitare la rissa superando una prova di gruppo di Destrezza (Acrobazia) con CD 13. Se hanno successo nella prova, sottrai 1 Punto Baraonda.

3. ***Piove sempre sul bagnato.*** Una simpatica vecchina Vortigana decide di svuotare il vaso da notte dalla finestra, proprio mentre passano i nostri. Una delle Canaglie deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti si ritrova fetida e inzaccherata dalla testa ai piedi e subisce svantaggio a tutte le prove di Carisma fin quando non riesce a ripulirsi o si spoglia del costume.

4. ***Tirchione e i Meschinelli.*** Le Canaglie odono un vociare inferocito ed ecco farsi loro incontro Tirchione, la maschera dell'avaro, seguito da una torma di piccoli straccioni, i Meschinelli (vedi pag. 60). Tirchione grida e insulta i bambini, che corrono urlando verso le Canaglie, strattonandole, chiedendo loro soldi e salendo persino sul carro. I Meschinelli sono dei maledetti borsaioli, e una Canaglia scelta casualmente deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti perde tutte le monete portate nel borsello o, in alternativa, altri oggetti di valore che si trovavano bene in vista. Aggiungi 1 Punto Baraonda.
   Nel caso le Canaglie vogliano inseguire i ladruncoli, li acciufferanno dopo poco, recuperando i loro averi ma perdendo tempo prezioso. Aggiungi 2 Punti Baraonda.

5. ***Toro sul ponte.*** Quella del Carnevale è una notte pazza e può anche capitare che un grosso toro fugga dalla stalla e si trovi a vagare per la città. È quello che è successo a **Verziere, il Toro del Sestiere**. La bestia si trova proprio sul ponte che la Cricca deve attraversare per continuare il suo percorso. Verziere inizia a essere nervoso, con tutta quella gente intorno che urla, ride e schiamazza. Ci manca solo che veda qualcuno vestito di rosso, proprio come Sanguigno de' Masnadieri e Palandrano! Verziere può essere calmato con una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 17.
   Il toro è affamato: se gli viene offerto del cibo, chi effettua la prova dispone di vantaggio. Se le Canaglie hanno successo nella prova, il toro tornerà sul ponte, rallentando una parte dei birri inseguitori. Sottrai 2 Punti Baraonda.
   Altrimenti, se si sente minacciato o infastidito, il bovino carica. Aggiungi 1 Punto Baraonda.

6. ***Sale la nebbia.*** La famosa nebbia di Vortiga sale di colpo dalle acque della laguna. L'area viene considerata pesantemente oscurata. Sottrai 1 Punto Baraonda.
   Se questo risultato viene tirato nuovamente, la nebbia si disperde. Aggiungi 1 Punto Baraonda.

7. ***Venditori e bancarelle.*** La notte del Carnevale è anche un momento per bere e mangiare, pertanto molti venditori ambulanti ne approfittano per piazzarsi lungo le calli per vendere le loro merci. Le Canaglie finiscono proprio in mezzo ad alcune bancarelle che vendono le seguenti leccornie:
   - Frittelle di Vortiga (ripiene di marmellata, miele o vino)
   - Mele (candite o normali)
   - Boccioni di Vino della Festa
   - Rane Fritte (vendute a spiedino)
   - Castagnole della Laguna (castagne bollite, fritte nel grasso e coperte di miele)

   Ognuno di questi tesori culinari può essere acquistato per 3 mr. Se le Canaglie si fermano a comprar qualcosa, aggiungi 1 Punto Baraonda.

8. ***Cacciatorina e Bafforosso.*** Altre due maschere si parano davanti alla Cricca: si tratta di Cacciatorina, una procace villana che porta con sé una cesta piena di salamini dalla forma molto allusiva, accompagnata da Bafforosso, un uomo magro, dai baffi rossi, che si appoggia a un'anfora di vino, totalmente sbronzo (vedi pag. 60). Cacciatorina offre i suoi salami (uno a testa), mentre Bafforosso offre il vino. I gustosi prodotti di queste due maschere sono stati realizzati secondo le usanze del Carnevale Rosso e hanno ora effetti straordinari. Il vino di Bafforosso è fortissimo ma ricostituente (vedi gli effetti del Cordiale Biondino a pag. 65 di *Brancalonia - Manuale di Ambientazione)*. Qualunque Canaglia tracanni il vino deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata.
   Se le Canaglie si fermano a gozzovigliare, beneficiando dei doni di Cacciatorina e Bafforosso, aggiungi 1 Punto Baraonda.

Scena 4 – A me le Guardie!

Sesto Rintocco della Sera

Le Canaglie, travestite o meno, arrivano nel cuore del Sestiere di Ventremolle, dove la folla in parte si dirada. Seguendolo, si dirigerebbero al Sestiere principale di Vortiga, Rivofondo, e quindi alla Piazza Grande e al patibolo. Questo sarebbe il momento di darsi alla fuga e dirigersi verso il mare. Se non che, proprio in quel momento, arriva di corsa Zirconio, con un manipolo di birri, tanto più corposo quanto grande è la confusione che le Canaglie si sono lasciate dietro negli incontri precedenti! Il capitano, che sta finendo di allacciarsi le brache, urla: "Prendeteli, prendeteli! A me le guardie!" I birri sono veramente tanti, almeno una decina, e altri stanno accorrendo: l'opzione migliore è quella di darsela a gambe!

Nel caso Zirconio fosse stato eliminato dalla Cricca, a comandare i birri ci sarà il suo secondo, il Sergente del Turno di Notte Valanzano Fedespenta (LN umano **capobirro**).

Per riuscire a distanziare i birri occorre superare delle prove di gruppo di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia), con CD 13. Il numero di prove necessarie è indicato nella tabella Contatore Baraonda. Per ogni fallimento nella prova, lancia 1d20 e confronta il risultato con la tabella degli eventi. Se si accumulano tre fallimenti prima di ottenere i successi necessari a fuggire, i birri raggiungono i fuggitivi e – probabilmente – per questi ultimi è davvero finita!

d20	Evento
1	**Scala che sale.** Pant pant... che fatica correre su per tutti questi gradini! Ogni Canaglia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.
2	**Canaletto.** Una Canaglia finisce nel canale, rallentando la fuga. Le Canaglie subiscono svantaggio nella loro prossima prova di gruppo per sfuggire ai birri.
3	**Specchio delle mie brame.** Chi è che trasporta uno specchio così grande per le vie cittadine durante il Carnevale? La Cricca capitombola attraverso lo specchio che si infrange in mille pezzi, infliggendo 1d4 danni taglienti a ogni Canaglia.
4-7	**Escono dai dannati muri!** 4 **birri**, dall'alto dei merletti di una balconata, scoccano dardi alle Canaglie in fuga con le loro balestre pesanti. ***Balestra Pesante.*** *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. *Colpito*: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.
8-16	Nessun evento particolare
17	**Carretto di capponi.** Un carretto carico di gabbie piene di capponi vivi è fermo in mezzo alla via di fuga. Le Canaglie possono liberare i succosi pollastri creando scompiglio e rallentando gli inseguitori. I fallimenti necessari per essere acciuffati aumentano di uno.
18	**Bramoldo, mio Destriero!** Qualcuno ha lasciato il cavallo fuori dalla locanda! Una delle Canaglie può saltare in sella. La Canaglia a cavallo dispone di vantaggio nelle successive prove di Forza (Atletica) per fuggire dai birri.
19	**Da che parte sono andati?** Vicoli, vicoletti, basta imboccarne uno per far perdere le proprie tracce. I birri perdono di vista le Canaglie che ottengono successo nella loro prossima prova di gruppo per fuggire.
20	**Vicolo chiuso!** Interrompete l'Inseguimento e giocate subito Il Mistero delle Zitellonie.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

La versione lunga o la versione breve?

Se la sessione di gioco sta per volgere al termine, o se le Canaglie sono già provate e abbastanza ferite, potete giocare questo sotterraneo in maniera rapida, facendo affrontare ai personaggi da 3 a 5 **guli** (in base al numero delle Canaglie) lungo il corridoio principale del sotterraneo, per poi passare rapidamente alla prossima scena.

Altrimenti potete proseguire utilizzando le informazioni sulle catacombe contenute ne ***Il Convento delle Zitellonie***, una Novella Balorda compresa nella *Gazzetta del Menagramo #1* che esplora nel dettaglio questo sotterraneo e il mistero delle catacombe.

Scena 5 – Il Mistero delle Zitellonie

Poco dopo il Sesto Rintocco

Anche se hanno finora distanziato i birri, la corsa delle Canaglie si interrompe bruscamente al fondo di una calle buia, in un vicolo cieco! Alle loro spalle si odono sempre più vicini gli ordini concitati di un Capobirro, il clangore delle alabarde e lo scalpiccìo galoppante della corsa affannata di numerosi membri della guardia cittadina. Stanno arrivando, e sembrano parecchi.

I personaggi si accorgono che la parete è coperta di edera, che può essere scalata facilmente, lasciandosi alle spalle i birri.

Scavalcato il muro, le Canaglie si ritrovano nel cortile del Convento delle Zitellonie, un monastero in rovina abbandonato da tempo. Le Zitellonie, protette da Santa Zitellona, erano un ordine monastico che raccoglieva povere derelitte cittadine e offriva loro i benefici di una rigida clausura.

Circa un secolo fa, durante una celebre invasione della città da parte dei pagani dell'entroterra, il convento fu devastato dai predoni che pensavano di scovarvi oro e donne per soddisfare i loro bassi istinti, ma non vi trovarono nulla: le monache erano scomparse con tutte le loro ricchezze.

Le Canaglie che superano una prova di Intelligenza (Religione o Storia) con CD 16 conoscono le informazioni sopra riportate riguardanti il convento. Le Canaglie originarie di Vortiga o che abbiano studiato presso monaci e chierici, dispongono di vantaggio alla prova.

Quello che nessuno sa, è che le monache, guidate dalla Badessa Samorona, non hanno mai abbandonato il monastero: sotto di esso infatti si cela un sotterraneo segreto, raggiungibile tramite un passaggio nascosto sotto l'altare della chiesa. Il sotterraneo ha una seconda uscita che sbuca direttamente in un magazzino abbandonato nei pressi di un molo, proprio dove è alla fonda una barca in discrete condizioni.

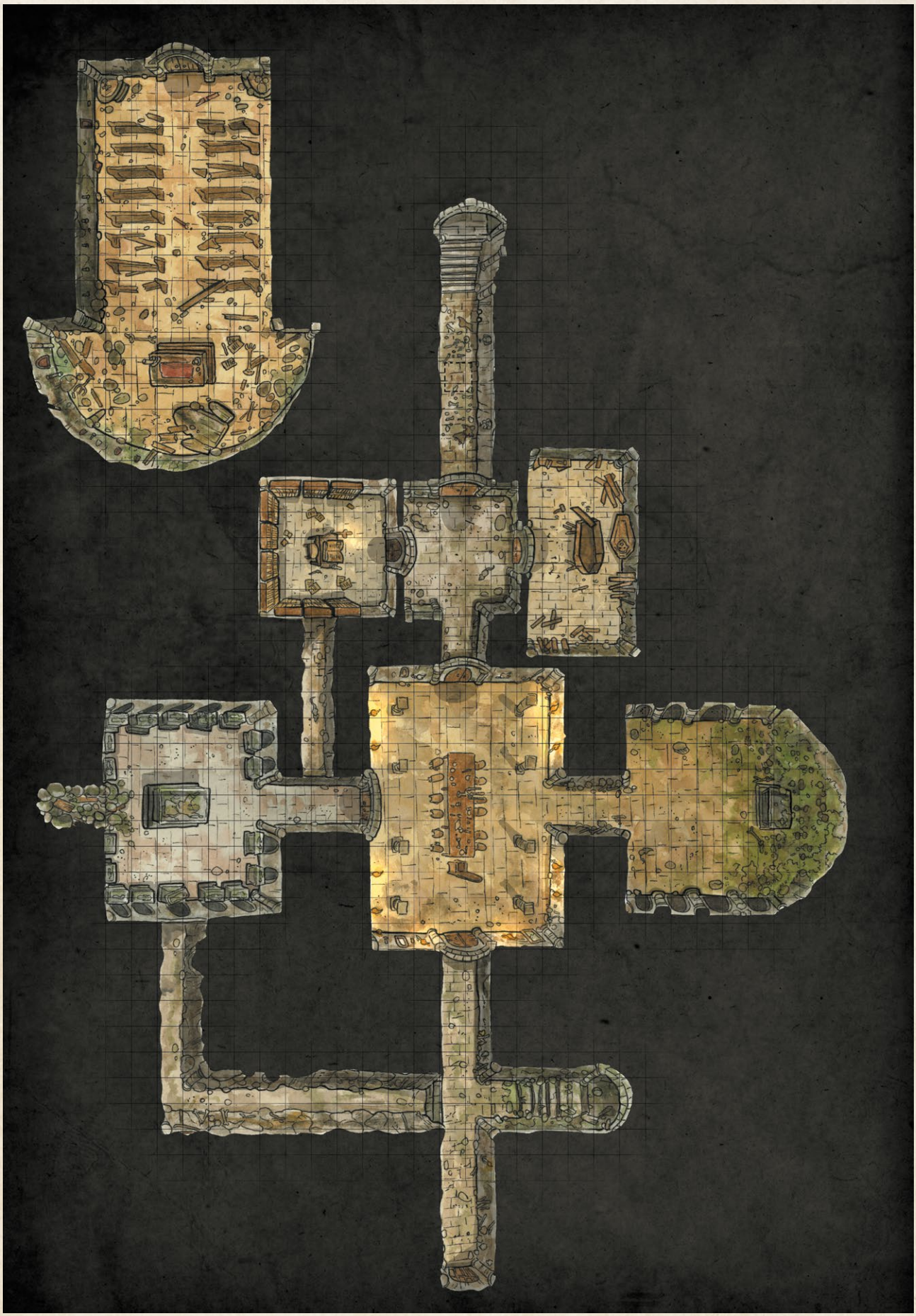
Comunque le monache non si salvarono: i sotterranei erano e sono tutt'ora infestati dal Fungo delle Catacombe, che ha finito per avvelenarle tramite l'aria stantia di quei recessi. Addormentatesi in un sonno allucinatorio dopo aver inalato per ore quegli effluvi, le Zitellone scivolarono senza dolore nel freddo della morte, trasformandosi in fetenti Guli che ancora infestano questi luoghi.

Una rapida ispezione del convento rivela solo macerie e rovine già svuotate da tempo. Mentre i personaggi si aggirano per i paraggi in cerca di una via d'uscita, dopo alcuni scricchiolii ben poco rassicuranti, il pavimento crolla sotto i loro piedi. Le Canaglie devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 oppure subire 1d6 danni da caduta. Ricoperti di calcinacci e investiti da un nauseante odore di muffa i PG si ritrovano in una vera e propria catacomba.

Non Abbiamo Molto Tempo! Mentre la Cricca è indaffarata nei sotterranei del convento, i birri continuano imperterriti a pattugliare il sestiere come segugi. Le Canaglie devono sempre tenere sotto controllo i lontani rintocchi del campanile dei sommersi, che prodigiosamente si sentono anche all'interno delle catacombe.

Conclusione

Proseguendo lungo i passaggi segreti delle catacombe, la Cricca sbuca in un magazzino abbandonato situato all'imboccatura di un piccolo molo incustodito. Guardando fuori, le Canaglie individuano una barca da pesca, uno sciopone, tirata in secco poco lontano.



Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Tutto sembra perfetto, se non fosse per due dettagli: il natante imbarca un po' acqua dal fondo quando lo si mette in mare, e chi conosce le vorticose acque meridionali di Vortiga, sa che sono infestate da feroci torpedini. Tuttavia, se le Canaglie decideranno di tentar la fortuna per raggiungere la Balorda con la barca, tutto andrà liscio. Dalle nebbie, come un fantasma, spunta la sagoma della nave e immediatamente una scaletta viene calata per permettere alla Cricca di risalire a bordo. Poi, veloce come il vento, la Balorda prende il mare, lasciandosi alle spalle gli inseguitori di Vortiga. Quando si alza il sole, il capitano Edvige fa rotolare un barilotto di vino sulla tolda per festeggiare il successo dell'impresa.

Perché la Cricca ha avuto successo, vero? In questo caso saranno pagati quanto pattuito da Arterio de' Masnadieri. Ma se hanno fallito, Domineddio li guardi dalla sua ira...

Birri di Vortiga

La guardia cittadina di Vortiga, nota per i suoi modi spicci e le mani lunghe dei suoi membri, è composta da birri con le seguenti modifiche:

Alabarda. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 7 (1d10 + 2) danni taglienti.

Bruscolino

Buttafuori delle Due Postille. Il suo senso dell'umorismo è sviluppato quanto quello del manico di remo che usa per sedare le risse. Bruscolino è un **malvivente**.

Capo carceriere

Un omaccione laido e unticcio, perfetto per il suo ruolo di aguzzino alla Giurisdana.

Il capo carceriere è un **birro** con le seguenti modifiche:

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Multiattacco. Il capo carceriere effettua due attacchi in mischia: uno con il pugnale e uno con la frusta.

Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura. *Colpito*: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Frusta. *Attacco con Arma da Mischia*: +4 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. *Colpito*: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Guli

I Guli sono abiette creature mangiacadaveri dall'origine controversa. Usa le statistiche dei **ghoul** con le seguenti modifiche:

Tanfo di Gulo. I guli del Regno sono circondati da un fetore inconfondibile che li rende facilmente riconoscibili a 5 metri di distanza (15 sottovento). Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal gulo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo.
Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune alla puzza di gulo per 24 ore.

Sanguigno dei Masnadieri

Il rampollo di Arterio de' Masnadieri, il Duca Brigante, dal quale ha preso i baffetti, il pizzetto mefistofelico e la crudeltà. Brigante per passione e per dovere verso il nome che porta, è uomo con cui non spartire il pane. Sanguigno è un **nobile**.

Verziere, il Toro del Sestiere

Un grosso toro marrone, amante delle mele e delle canzoni.

Verziere, il Toro del Sestiere

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	12 (**+1**)	15 (**+2**)	4 (**-3**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il toro si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Azioni

Incornata. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Vortigano

I comuni cittadini di Vortiga sono dei **popolani**.

Zirconio Sbirciasottana

Sulla quarantina e belloccio, tutti sanno che Zirconio ha comprato il grado di Capitano della Guardia di Ponente di Vortiga con i soldi di sua moglie, Donna Incatenata Derelitta Talìacca. A parte questo è un uomo coraggioso, teme soltanto tre cose: sua moglie, il Gran Consiglio di Vortiga e l'Inferno.

In quest'ordine.

Zirconio è un **capobirro** (vedi *Manuale di Ambientazione di Brancalonia*).

Vortiga, La Regina dei Mari

Approfondimento sulla Capitale della Severissima Signoria

Dalle colonie istrane ala Sidonia, dalla Via della Sera ai porti del Gran Levante, se c'è un simbolo che rappresenta il predominio delle genti del Regno sul Mare di Mezzo e la loro influenza in oriente, quel vessillo è la manticora cremisi e oro di Vortiga. In mezzo alle innumerevoli città e potentati del Regno che risalgono all'Impero Draconiano o persino alle epoche precedenti, Vortiga è un centro molto più recente, nato e sviluppatosi solo dopo la Caduta di Plutonia. Eppure, al contempo, la Severissima Signoria è saputa diventare in pochi secoli uno dei domini più rilevanti del Mare di Mezzo e di Occasia.

Città di mercanti, banchieri e navigatori, Vortiga sorge di fronte la foce del Fossa, dove il più grande fiume del Regno si versa nel Mar Atreco, tra una serie di scogli, isolotti e faraglioni su cui sono sorte in seguito fortezze, torri, porti, case e palazzi. Su queste rocce nere e frastagliate, con una secolare opera di costruzione e cavatura di materie prime, sono stati eretti edifici alti e austeri, strappando al cuore di tali scogli la materia prima e lasciandovi sotto un dedalo di passaggi e sotterranei, che alcuni dicono addirittura essere un collegamento segreto tra le isole.

Palazzi neri, gotici e svettanti, adornati di gargolle e grottesche, pinnacoli e guglie, che sorgono sopra basamenti neri e vestigia di ruderi primordiali, a loro volta sigillo di una rete di gallerie che affonda fino al cuore del Mar Atreco. Balconate, ponti, passerelle, case-ponte e ballatoi uniscono queste impressionanti architetture tra loro, di isola in isola, fino a formare una unica cattedrale nera di roccia, attorno e sotto la quale scorrono canali e rivi impetuosi, dove correnti e maree producono letali mulinelli, vortici e risucchi.

Come se non bastassero i pericoli delle sue calli e dei vortici che la circondano, la laguna nera attorno e in mezzo alla città è infestata di feroci e sinuose torpedini, attirate dagli scarichi e dalle immondizie della città, che non lasciano scampo a chiunque cada in acqua.

A fronte di questa ferocia urbanistica e architettonica, che le ha conferito il nome di Severissima Signoria ed è ben rappresentata dalla crudele manticora dei suoi stendardi, Vortiga è un luogo opulento e magnifico, e i suoi mercanti principali hanno fortune paragonabili a quelle di sovrani. I principali magnati cittadini sono da secoli riuniti nel Consiglio dei Dieci e noti come i Supremi Assenti, i Grandi Impostori o le Maschere, a causa dell'usanza di presentarsi alle riunioni mascherati e quasi sempre sostituiti da delegati, per evitare di morire a causa di pugnalate o avvelenamenti direttamente al tavolo del Consiglio. Il pericolo è tale, si narra, che in realtà nessuno dei magnati partecipa davvero alle riunioni da decenni, e perfino i delegati principali hanno delegati.

Agli ordini del Consiglio ma vera padrona della città è la Dogaressa, anche nota come "la Manticora" in quanto simbolo astratto della potenza cittadina, una carica elettiva rinnovata dal Consiglio e riservata per tradizione alle donne, che mantiene l'ordine e la prosperità cittadina.

Vortiga è suddivisa in Sestieri, ciascuno edificato in momenti diversi e da ceti differenti, e per questo motivo specchio di contrasti interni e disparità sociali.

Rivofondo è il cuore della città, quello dove si radunano le dimore patrizie più opulente, ovvero i palazzi dei Dieci e la maggior parte di quelli delle famiglie appartenenti al Maggior Consiglio.

Bacareto, proprio lì accanto, è il centro della vita diurna e notturna, con locali, osterie e negozi di pregio, frequentati da mercanti e artigiani di ogni genere, chierici vaganti, curiosi, letterati, cicisbei, ricchi rampolli e artisti. Per cittadini e visitatori in cerca di emozioni, affari e avventure, è sicuramente questo il sestiere di riferimento.

Il sestiere di **Torpedini** è quello abitato dal popolino comune e dai pescatori, nonché il più infestato dalle bestiacce che gli danno il nome; molte case qui hanno accessi direttamente sui canali e sugli squeri, piccoli cantieri e rimesse per le barche di famiglia; è da qui che al mattino partono flotte di barche e chiatte di ogni genere, dirette verso i banchi di pesca o i magazzini dove svolgere i propri mestieri.

Il sestiere delle **Fortezze** è occupato dai principali centri di difesa della città, dai porti militari e dalla dogana, così come dall'immenso Darsenale dove vengono costruiti vascelli e velieri, e dove lavorano migliaia di maestri d'ascia, falegnami, fabbri, artigiani, carpentieri e mezzi marinai.

La **Lisca** è costituita da una mezza dozzina di isole diverse, abitate per lo più da forestieri: ambasciatori, mercanti, impresari e naviganti stranieri; tra di essi hanno particolare rappresentanza i venerabili viaggiatori provenienti dalla Via della Sera, e perfino dalle città della Serindia misteriosa, che qui vengono a trattare direttamente gemme, sete e spezie.

Infine **Ventremolle**, la zona dai fondali più fangosi e instabili, è un insieme di palafitte, barconi e tuguri in cui abita la masnada senza numero dei miserabili cittadini; è anche il ritrovo della piccola criminalità locale, che riesce a mantenersi in sesto soprattutto se non va a pestare i piedi ai più ricchi e vendicativi concittadini.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Lorenzo Antognozzi (order #29025790)

Legenda per le Canaglie

1. **Piazza Grande.** Centro della vita mercantile e politica cittadina; è lastricata con la pietra nera delle isole e lisciata da secoli di passi, ma presenta anche delle scanalature lungo cui si possono trascinare le barche dei mercanti per poi porle ai lati della piazza ed esporvi le mercanzie.

2. **Cattedrale di San Navarco.** Una costruzione monumentale e terrificante, eretta per ribadire al mondo la potenza navale della Severissima Signoria; l'esterno ricorda un veliero colossale, mentre l'interno è tutto realizzato in legname di relitti, ossa di balene, velame, sartie ed ex voto d'oro offerti dalle famiglie dei marinai.

3. **Palazzo del Consiglio.** Il centro del potere della Signoria, con tutti gli uffici principali, gli archivi di stato e le sale dedicate al Maggior Consiglio, al Consiglio dei Dieci e alla Dogaressa. È sempre qui che si custodisce il Libro d'Oro su cui vengono registrate le nascite, i matrimoni, le morti, le concessioni e i possedimenti di tutte le famiglie patrizie cittadine.

4. **Corte Arcana.** Il rione abitato da scaramanti, bagatti e guiscardi, su cui incombe la Scuola di Cartomanzia di Madama Modiana dal Negus, che si dichiara figlia di qualche sovrano di Meridiana.

5. **Mausoleo dei Turchini.** Questo celebre sacrario pare accolga il sarcofago della Regina Brigida, una turchina residente in città secoli orsono; nonostante tale funzione, il palazzo è oggi di fatto un locale a luci turchine molto frequentato, soprattutto da lucignoli, folletti, artisti, poeti, e marionette, dove vengono messi in scena spettacoli, stravaganze e baraonde di ogni tipo.

6. **Teatro Malibranche.** Il più celebre di Vortiga, è stato voluto ed eretto dalla potente famiglia Grifagni, esponente dei Dieci, di fronte ai loro palazzi e nella piazza che da essi prende il nome; per tradizione, gli impresari e dirigenti del teatro sono malebranche come i Grifagni, e vi è una lunga tradizione di artisti malebranche che qui si esibiscono, anche se l'arte e gli affari non conoscono razze...

7. **Campo dei Gatti.** Uno dei campi (piazze) più vasti di Vortiga, è il centro della comunità di Gatti Lupeschi cittadini, ospitati in genere nel monastero e nel chiostro dei Domenigatti, o presso la sede locale dell'ordine degli Ostellieri, che qui ha uno dei suoi principali priorati.

8. **Darsenale.** Uno dei grandi orgogli cittadini, il Darsenale di Vortiga è costituito da decine di capannoni, cantieri, botteghe e laboratori, bacini di carenaggio e moli, e vi lavorano migliaia di vortigani.

9. **Fortezza Piccola.** Qui si trovano gli uffici della dogana e tutto il comando navale delle operazioni d'oltremare; ogni nave in arrivo o in partenza da Vortiga deve fermarsi qui per controlli e adempimenti.

10. **Fortezza Grande.** Questa è la sede del controllo militare della città e del governo della regione; qui inoltre si addestrano le truppe del mare e gli ufficiali che salperanno poi verso colonie e rotte di mezzo mondo. A capo della flotta per ordine del Gran Consiglio vi è attualmente Otello, "il Morgante di Vortiga".

11. **Giurisdana.** Prigione e cancelleria generale di Vortiga, qui si trova la sede locale di Equitaglia, si svolgono i processi ed eseguono molte sentenze. La Giurisdana è famigerata in tutto il nord del Regno per le sue carceri durissime, i Pozzi, da cui vengono spesso tratti i rematori che andranno a prestare volontariamente la loro opera nelle patrie galee.

12. **Ponte della Lisca.** Il ponte più lungo della città, costruito in legno e a volte distrutto o smantellato per motivi militari; unisce il sestiere di Lisca al resto di Vortiga.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Legenda per il Condottiero

1. **Campanile dei Sommersi.** Questa struttura è affondata da tempo nelle acque della laguna nera, ma le campane sfiorano quasi la superficie, e ancora battono le ore in maniera udibile. Paradossalmente, il meccanismo dell'orologio sommerso è un'opera di congegneria talmente sofisticato da essere rimasto il più attendibile tra tutti gli orologi cittadini. Una leggenda afferma che i suoi rintocchi siano udibili anche dagli annegati, dai carcerati nei Pozzi e perfino dai morti sepolti nelle catacombe cittadine.

2. **Convento delle Zitellonie.** Questo monastero in rovina è stato devastato decenni orsono ed è abbandonato da tempo, anche se si narra che vi aleggi ancora una cupa maledizione.

3. **Casino dei Nobili.** Le alterne vicende economiche e dinastiche dei patrizi vortigani possono gettare in rovina o impoverire in poco tempo rampolli, figli cadetti e interi rami secondari di famiglie ricchissime; le centinaia di nobili sul lastrico di Vortiga sono soliti radunarsi nel rione di San Bauco e sono per tanto detti Baucotti. Il Casino dei Nobili è un caseggiato dove tutti costoro trovano alloggio a buon prezzo ed evitano lo scherno collettivo, circondandosi dei propri simili. Al centro del rione si trova poi la Scuola dei Giochi Rossi, la più prestigiosa accademia di scherma cittadina; è qui che scapestrati e nobilastri senza denari diventano mercenari, duellanti e schermidori prodigiosi, e hanno l'opportunità di rifarsi una vita come spadaccini, al soldo di altri aristocratici e mercanti ancora col vento in poppa.

4. **Palazzo Augusto.** Questi edifici sono tra i più antichi in città e sede della prestigiosa e lugubre famiglia degli Augusti, le cui origini risalgono a prima della Fondazione di Vortiga e al Patriziato di Plutonia. Nonostante il suo capofamiglia Giovanni Augusto XIII sia un membro dei Dieci, gli Augusti sono sempre sospettati di tramare per trasformare Vortiga in una tirannia e sono tra le famiglie più austere e predatorie del dominio. Sono in molti a sospettare che nei sotterranei dei palazzi di famiglia si celino segreti troppo oscuri anche per una stirpe magnatizia vortigana.

5. **Il Serraglio.** Questo complesso di giardini, locande e bagni di lusso è in mano a una nutrita comunità di orientali provenienti dalla Soldania. È una delle bettole più lussuose di Vortiga e di tutto il Regno, completamente decorata alla levantina.

6. **Piccola Arena.** Nonostante i duelli all'ultimo sangue e gli scontri con le belve siano vietati in città, in questo spazio semisommerso gli impresari della famiglia Zanne hanno la concessione a organizzare mattanze e spettacoli con animali feroci, acquatici, terrestri e volanti, secondo termini e circostanze ben precise. Per esempio, solo forestieri, schiavi e carcerati vi possono partecipare, nonché i selvatici, come gli Zanne.

7. **Il Bucentauro.** Questo enorme galeone fu varato anni fa come simbolo navale cittadino ed è l'imbarcazione più grande mai realizzata in Occasia, ma per le sue dimensioni si dimostrò impossibile da pilotare. Per evitare di sprecare il lavoro, gli armatori la fecero incagliare in prossimità del Darsenale e ne fecero una bettola di gran lusso. Si dice che nel livello più basso della stiva ci sia una botola che si apre in un cunicolo scavato nello scoglio in cui è incagliata, che condurrebbe nel cuore della Giurisdana.

8. **Cattedrale del Mare.** Una cattedrale in pietra e marmi bianchi, dall'aspetto meno arcigno rispetto ad altri edifici cittadini. È tradizione che chiunque voglia chiedere favori speciali o miracoli a questo membro della Quaterna, il più venerato in città, debba gettarsi in acqua al Molo dei Disperati di Rivofondo e nuotare fino al Molo dei Salvati che si estende all'ombra della cattedrale, in mezzo a torpedini, correnti e mulinelli. Solo i superstiti otterranno quanto desiderano, agli altri non importerà più.

9. **Postribolo delle Due Postille.** Questa bettola è situata molto vicino alla Giurisdana e intercetta la maggior parte dei birri che finiscono il proprio turno; nonostante ci tengano a non perdere il posto, le ragazze e gli inservienti della bettola spesso sono in combutta con le canaglie della Mirandola per fregare i birri o estorcere loro qualche segreto importante.

10. **Isola di Murena.** È stata da secoli deputata a fabbriche e laboratori di vetreria, cristalleria, orologeria e congegneria, per evitare al resto della città frequenti incendi e fumi costanti; oggi questi laboratori sono vanto cittadino e rappresentano alcune delle manifatture più tipiche e famose di Vortiga. Si dice che i vetrai di Murena siano così abili da conoscere il segreto degli Accrocchi di Vetro, costrutti di vetro e cristallo che difendono i propri padroni e le loro ricchezze.

11. **Casino degli Spiriti.** Questa villa isolata, spesso circondata dalle nebbie, è sede di una casa da gioco privata celebre per le sue atmosfere lugubri e inquietanti. Madama Rosaura, tenutaria del Casino e necromante della Scuola Nera, gestisce alcune sale adibite a lotterie e Minchiate, dove i vivi possono sedersi faccia a faccia con i morti e giocarsi con loro segreti e favori. Non è vero, infatti, che i morti non hanno più nulla da perdere: tesori nascosti, testamenti privati, misteri di famiglia custoditi fin nella tomba... gli spiriti che frequentano il Casino sono ben felici di giocarseli in cambio di un po' di vita, una pinta di sangue o una notte d'amore nel corpo di un mortale.

12. **Rione Mirandola.** È uno dei più poveri e pericolosi della città, covo di mendicanti, guappi, bravi, ciarlatani e canaglie di ogni genere. Capobanda riconosciuta di queste contrade è Zanetta Casanova, attrice, maliarda, occultista e avventuriera, in parte di origine sidonia e zigana. Il pregio più importante della Banda Casanova è quella di riuscire a contrabbandare e ricettare ogni sorta di merce, in una città in cui i crimini contro la proprietà e i dazi sono presi con estrema severità.

13. **I Pozzi di Vortiga.** La prigione più temuta e odiata della regione; si dice che lì sotto vengano tenuti segregati anche mostri di ogni sorta, demoni e prigionieri politici.

14. **Scuola Nera.** Si dice che l'accesso alla Scuola Nera sia sotto un molo, una porta incrostata di alghe scure posta a diversi piedi sotto la superficie della laguna. La Scuola sarebbe il ricovero segreto della più antica e potente scuola di negromanti ed eresiarchi del Regno, che conterebbe fino a nove studenti e il diavolo stesso come maestro.

15. **Isola di Ongana.** In un'isola solitaria e lontana da Vortiga vive l'Ongana, la Strega della Laguna. Per un antico patto sancito con i Dieci, a questa befana orrenda è consentito vivere a poche braccia di mare dalla Severissima Signoria, e perfino cacciare e stringere patti con naviganti, mercanti e tagliagole del Mar Atreco.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Pesto alla Lungariwese

Lavoretto ambientato in Quinotaria per Canaglie da quattro soldi (2° livello), di Mirko Paradisi.

Introduzione per le Canaglie

C'è un detto, a Lungariva, che si tramanda di padre in figlio:

> "Se sei povero e hai un problema, affrontalo. Se sei ricco e hai un problema, paga qualcuno perché lo affronti per te!"

Lo sa bene il buon Baciccin da Prà, ricco mercante locale, che ha diramato una urgentissima richiesta di aiuto, ben pagata, da svolgersi in tempi estremamente rapidi: trovare una dannata pianta che si dice essere nascosta in qualche dove nella Foresta del Batta e consegnargliela a Lungariva il prima possibile. La Cricca si trova proprio a Lungariva e proprio in quei giorni per alcune... ehm... faccende estremamente delicate, e la ricompensa promessa è effettivamente grandiosa. Dopo essersi riprese dai bagordi, le Canaglie si dirigono rapidamente verso il palazzo dei da Prà per ricevere istruzioni precise, anche perché il Capobanda – di fronte a una tale promessa di danaro – ha smesso di ragionare...

Retroscena per il Condottiero

La Foresta del Batta si trova nell'entroterra di Lungariva, copre buona parte della provincia di Ostria e si estende fino al confine con il Falcamonte. Selvaggia e inospitale, è tana di numerosi animali che non vedono l'ora di farsi un buon pasto a base di Canaglie, e offre rifugio ad alcune cricche di briganti che fanno capo al Re di Denari, uno dei più potenti capibanda del Regno.

Qualche giorno prima, andando a caccia nei margini occidentali della foresta, il giovane rampollo dei da Prà, Tristano, è stato morso da un bavalischio, finendo in una sorta di coma sempre più profondo. Nei due giorni successivi il padre disperato ha convocato al suo capezzale ogni sorta di miracolari e guaritori, ma senza risultato. Uno degli erboristi ha però dato un'indicazione: per il morso di bavalischio, il rimedio migliore è la Pianta Regale, una essenza balsamica a foglia larga che tuttavia nessuno sa più dove procurarsi. In città non esiste curatore o erbario che ne possieda, ma Baciccin ha un indizio: Bafer, un menestrello compositore che vive nella Città Vecchia e raccoglie canzoni popolari, potrebbe conoscere una ballata nella quale viene suggerita l'ubicazione della pianta. Dopo aver trovato il menestrello, la cerca delle componenti può cominciare: servirà non solo la Pianta Regale, che cresce proprio nel cuore della Foresta del Batta, ma anche dell'Olio Santo di Piccadora, presente in città solo all'untissima Taverna dei Due Mugugni.

Raccolta la Pianta Regale e recuperata un'ampolla di Olio Santo, le Canaglie dovranno tornare il prima possibile al palazzo dal Prà per salvare Tristano, e qui avranno un'ultima sorpresa!

Scena 1 – Baciccin, Gransoldi e vin

La Cricca incontra il cliente Baciccin da Prà e riceve l'incarico, più qualche indicazione su come procedere.

Scena 2 – La ballata della Città Vecchia

Seguendo la pista del cantore, le Canaglie si infilano nella Città Vecchia in cerca di Bafer.

Scena 3 – La Bella di Pietra

Bafer il menestrello recita loro l'antica ballata della Bella di Pietra, che contiene gli indizi per trovare la Pianta Regale e aggiunge la necessità di un componente imprevisto: l'Olio Santo.

Scena 4 – Mastro Buon Selvaggio

La Taverna dei Due Mugugni è l'unico luogo che custodisce Olio Santo in città: ottenerne un po' dal rude tenutario non sarà affatto facile...

Scena 5 – Per Santa Giobatta!

La Foresta del Batta è infestata di cacciatori, banditi e bestiacce, tra cui le celebri battagatte. Le Canaglie hanno solo qualche ora per raggiungere la Montagna Veturia e recuperare la Pianta Regale.

Scena 6 – Bavalischiatutto

Trovata la leggendaria piantina, comincia una corsa contro il tempo per tornare dal mercante prima che Tristano si tramuti in roccia per sempre. Ma nel palazzo dei da Prà li attende una sorpresa!

Conclusione

Tutto è bene quel che finisce bene: Tristano è salvo, il commercio del basilico è appena cominciato, e ogni cosa termina in una colossale spaghettata al pesto nel cortile del palazzo.

Scena 1 – Baciccin, Gransoldi e vin

Raggiunto il palazzo da Prà, le Canaglie vengono accolte dal padrone di casa, un uomo baffuto e paffuto, visibilmente spazientito e tormentato, che in quell'esatto momento sta congedando altre persone: curiosi, medici, erboristi e cacciatori.

Appena scorge le Canaglie, l'uomo bofonchia qualcosa riguardo al non fidarsi dei Foresti, ma invita egualmente la Cricca a entrare in casa, ragguagliando tutti su quanto accaduto. Tre giorni fa suo figlio Tristano è stato morso da un bavalischio durante una battuta di caccia nella Foresta del Batta. Chi lo accompagnava è accorso mettendo miracolosamente in fuga il mostro, e ha riportato Tristano in città. Da allora il giovane giace a letto, lottando – a metà tra carne e pietra – contro il veleno della bestia, che sembra però non aver avuto il suo pieno effetto per qualche motivo misterioso. Gli erboristi, i preti, gli scaramanti e i miracolari intervenuti al suo capezzale non hanno risposte; gli effetti sono sensibilmente diversi da quelli tipici del morso di un bavalischio, che dovrebbe pietrificare all'istante. Quel di cui sono certi è che la pietrificazione delle carni del giovane va via via aumentando...

Un altro dei saggi interrogati afferma però, seppur scettico, che esisteva una vecchia ballata a proposito di una certa Pianta Regale, ovvero un arbusto miracoloso, in grado di curare ogni male. Si tratta però di una canzone popolare molto antica e mai trascritta, e lui a stento ne ricorda il soggetto, figurarsi le liriche. Baciccin a tali parole pare illuminarsi poiché è venuto a conoscenza del fatto che a Lungariva, fino a poco tempo fa, vi era un vecchio menestrello conosciuto come Il Cantore della Città Vecchia, un bardo celebre per l'aver raccolto – pare – ogni antica ballata e leggenda della tradizione quinotara. Potrebbe essere la persona giusta a cui chiedere. Sul finire della spiegazione, il facoltoso mercante sembra rabbuiarsi di nuovo: tale individuo è infatti da tempo ricercato dai birri e sembra essere scomparso nel nulla. Baciccin a quel punto squadra la Cricca, annuisce pensieroso, e sottolinea che loro potrebbero essere perfetti per andare a sguazzare nel marciume del rione della Città Vecchia, che pullula di furfanti, tagliagole e altri tipi strani, e vedere di scoprire che fine abbia fatto il cantore.

Infine, frustrato, il padre di Tristano taglia corto: suo figlio deve essere salvato, e in fretta, poiché la sua corte dei miracoli ritiene che potrebbe aver meno di una settimana a di vita. Questo è il tempo che egli concederà alle Canaglie per trovare la Pianta Regale; non ci sono anticipi a disposizione, ma qualora riuscissero nell'impresa, Baciccin li ricompenserà sull'unghia con 150 Gransoldi, più 500 fiorini per ogni giorno in meno che impiegheranno per riportare la pianta magica a palazzo. Se qualcuno prova a intimidirlo, minacciarlo o prendersi gioco di lui, l'uomo chiama a sé la propria guardia personale (1 **dragone** e 4 **birri**), che cacceranno fuori di casa i furbetti senza tante cerimonie. Baciccin, tuttavia, è così disperato che l'incarico rimane in essere in qualsiasi caso.

Se i personaggi lo desiderano, possono visitare Tristano: il ragazzo non è in grado di rispondere ad alcuna domanda. Con una prova di Intelligenza (Arcano o Natura) con CD 18, ci si può accorgere che il morso da cui ha origine il processo di pietrificazione è effettivamente riconducibile a quello di un bavalischio, ma l'effetto che sta avendo sul ragazzo è quantomeno singolare.

Scena 2 – La ballata della Città Vecchia

La Città Vecchia è la zona popolare di Lungariva ed è sicuramente la più "vivace", traboccante di perdigiorno, furfanti, marinai, poveri e disperati. Gente di ogni provenienza sbuca da ogni angolo, indaffarata nelle più disparate attività e cercando di rimediare qualche petecchione qui e là.

In questo quartiere la Cricca può provare a raccogliere le informazioni sul menestrello contenute nella tabella Dicerie.

d12	Diceria
1	Il Cantore ha un fedele e giovane alleato di nome Pietrasso, un malebranche che sbriga faccende per lui e tiene d'occhio i dintorni pronto ad avvisarlo in caso di pericolo (*Vero*).
2	Il Cantore si chiama Bafer e vive in Vico Sgualembro (*Vero*).
3	Il Cantore non esce mai di casa perché è ricercato dai birri (*Vero*).
4	Il Cantore aiuta un gruppo di orfanelli di strada, fornendo loro un riparo e del cibo (*Vero*).
5	Il Cantore è un dotato di carnagione chiara, nonostante l'età ha ancora dei folti capelli castani e non un capello bianco (*Vero*).
6	Il Cantore ha in un paio di occasioni cantato una ballata che parlava di una dama di pietra (*Vero*).
7	Il Cantore vive in Vicolo Torto 21 (*Falso*).
8	Il Cantore è morto anni fa (*Falso*).
9	Il Cantore è fuggito per mare e si è imbarcato per le isole (*Falso*).
10	Il Cantore gestisce un circolo anziani di Botte alla Botte (*Falso*).
11	Il Cantore è pelato con la barbetta (*Falso*).
12	Il Cantore è un birro sotto copertura (*Falso*).

Queste Dicerie possono essere raccolte dai personaggi in più modi:

- Un personaggio originario di Lungariva che ottenga un successo in una prova di Intelligenza (Storia) con CD 13 può tirare 1d8 sulla tabella.
- I personaggi che vogliono provare a parlare con passanti e mendicanti e che ottengano un successo in una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 12 possono tirare 1d10 sulla tabella.
- I personaggi che cercano dicerie spendendo fino a 5 monete di rame in mance, possono tirare 1d10 sulla tabella.
- I personaggi che cercano dicerie spendendo almeno 1 moneta d'argento in mance, possono tirare 1d6 sulla tabella.
- I personaggi che cercano dicerie spendendo almeno 1 moneta d'oro in mance, possono tirare due volte 1d4 sulla tabella (ritirando il dado in caso ottenga lo stesso risultato).
- I personaggi che falliscono una prova o non spendono adeguatamente in mance, possono comunque raccogliere 1 diceria tirando 3d4 sulla tabella.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Dopo che ogni personaggio ha tentato di raccogliere informazioni (impiegando almeno un paio d'ore di tempo), con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14, la Cricca potrebbe notare un giovane che li spia. Si chiama Pietrasso (NB malebranche **esploratore**), ed è il giovane e fedele complice di Bafer che ovviamente sa dove vive il cantore. Se Pietrasso si accorge di essere stato notato, fugge a rotta di collo nel cuore della Città Vecchia. Catturare l'agile ragazzo tra i vicoli, i caruggi e le crose di Lungariva non è affatto semplice, anche perché ogni passante, lavandaia e monello di strada incontrato è dalla sua parte. Star dietro a Pietrasso e raggiungerlo richiede un successo in una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12 e una prova di Forza (Atletica) con CD 12.

I personaggi che superano con successo tali prove di abilità, riescono a mettere spalle al muro il furfantello, che si prepara a difendersi. Se a Pietrasso viene spiegato il motivo per cui la Cricca stia cercando lui o il menestrello, il giovane si rilasserà e scorterà i personaggi da Bafer; viceversa, se la Cricca non paleserà i propri scopi, Pietrasso combatterà per tentare la fuga.

Nota: *La missione assegnata dal mercante è nota a tanti in città, e i birri di Lungariva non vedono l'ora di mettere le mani su Bafer. Le Canaglie sulle tracce del Cantore o di Pietrasso che non abbiano superato un tiro di Destrezza (Furtività) con CD 12, hanno attirato l'attenzione dei birri, che li seguiranno fino alla casa del Cantore della Città Vecchia (vedi la scena 3). Con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 16 è possibile accorgersi che un gruppo di 1d4 birri coperti da sgualciti e vecchi mantelli da mendicante, sta seguendo la Cricca a debita distanza. I birri possono essere seminati ottenendo un successo in una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12 effettuata con svantaggio.*

Scena 3 – La Bella di Pietra

Avvicinandosi alla porta di casa del menestrello, il gruppo sentirà le note di un liuto provenire dall'interno, dove un uomo con folti capelli castani è intento a suonare il proprio strumento. Se i personaggi chiedono al Cantore conferma della sua identità o lo riconoscono, Bafer squadra il gruppo e, assicuratosi di non trovarsi davanti a dei birri, asserisce di essere la persona che stanno cercando. Si presenta come Bafer il Malinconico Felice, e spiega che da lungo tempo vive recluso per sfuggire alle guardie che gli stanno costantemente alle calcagna, ritenendolo a capo di una banda che ruba nei palazzi dei ricchi. Se verrà incalzato con domande a riguardo, Bafer risponderà che non è importante se sia vero o meno, bensì che anche la gente nella Città Vecchia possa mangiare. Raccontandogli del male che ha colpito Tristano da Prà, il menestrello risponde di non sapere nulla riguardo questa fantomatica Pianta Regale, ma che conosce un'antica ballata sul bavalischio – La Bella di Pietra – e che le antiche ballate celano da sempre, tra una strofa e un ritornello, le più grandi risposte. Con l'aiuto del suo liuto, quindi, incanterà la Cricca declamandola:

Dormi distesa in un corpo di pietra,
Non servì l'arco, non bastò faretra
Per toglier di mezzo il mostro bramoso
Che ti trafisse col morso luttuoso.
E mentre ora giaci sul tuo catafalco
Su per il monte vetusto cavalco
Con il tuo stesso amaro dolore
Ma con ancora del sangue nel cuore...

Se le Canaglie non hanno fatto caso ai birri nella scena precedente o non li hanno seminati, prima che Bafer possa concludere la sua ballata la pattuglia di guardie fa irruzione nel caseggiato, menando manganellate a destra e a manca. La Cricca può decidere se rimanere a combattere, oppure se seguire il consiglio di Bafer e darsela a gambe dall'entrata sul retro che quei geni dei birri non si sono scomodati di bloccare.

Una volta tolto di mezzo l'eventuale problema delle guardie, ancora a casa sua o in un nuovo rifugio, Bafer completa la vecchia ballata:

Ma tu non lo sai che son già di ritorno
E cedi al dolore del decimo giorno
Mentre io porto la provvida flora
E l'Olio Santo della Piccadora.

A questo punto, anche con l'aiuto di Bafer, gli indizi chiave offerti dalla Ballata sembrano i seguenti:

- La bella ferita dal mostro cede al veleno dopo dieci giorni.
- La "provvida flora del monte vetusto" potrebbe essere proprio la Pianta Regale.
- Il monte vetusto è sicuramente la Montagna Veturia, che si trova poco fuori città, proprio nel cuore della Foresta del Batta.
- Secondo la canzone, a quanto pare, serve un altro ingrediente non previsto: l'Olio Santo, ovvero un rarissimo estratto di olive e peperoncino rozzo proveniente da Porto Anduja.

Bafer è in grado di rivelare alla Cricca che l'unico posto che lui conosca in cui si può trovare l'Olio Santo da quelle parti è la Taverna dei Due Mugugni. La bettola è gestita dal sempre adirato Mastro Selvaggio, ed è situata nella zona di confine tra la Città Vecchia e il sestiere più borghese della città. Dopo di ciò, Bafer e Pietrasso si dileguano, augurando un "in bocca al bavalischio" alle Canaglie.

Scena 4 – Mastro Buon Selvaggio

Giunte di fronte alla Taverna dei Due Mugugni, le Canaglie si trovano davanti a una scena probabilmente già vista altre volte: un uomo, visibilmente ubriaco e con un occhio nero, viene lanciato fuori dal locale dall'oste, un enorme morgante panciuto che, non soddisfatto, ruggisce insulti al poveraccio. L'uomo, dopo essersi rialzato a stento, biascica qualche parola incomprensibile che ricorda un "per questa volta passi, ma non farlo mai più!" e si avvia verso casa barcollando.

Entrate nella bettola, le Canaglie verranno accolte da una caciara terrificante: ubriachi che cantano a squarciagola, graziose ragazze che siedono agli angoli e vendono a tutti la stessa rosa, e tavolate di veterani che passano la giornata a stratracannare e a stramaledire le donne, il tempo e il governo, giusto per rimanere nella citazione.

La baraonda è tenuta sotto sorveglianza costante dall'occhio vigile dell'oste. Mastro Selvaggio (CB morgante veterano) fa di tutto per evitare gli sguardi delle Canaglie, ma quando queste riescono ad attirare la sua attenzione fa loro presente che, prima di rispondere a qualsiasi domanda, pretende una consumazione.

Dopo aver servito da bere nella maniera più annoiata e infastidita possibile, Mastro Selvaggio risponde alle domande della Cricca e ammette di essere in effetti in possesso di un'ampolla di Olio Santo che usa per cucinare, ma da cui non intende separarsi se non a carissimo prezzo, 20 monete d'oro.

I personaggi possono convincere Mastro Selvaggio ad abbassare il prezzo del 10% con un successo in una prova di Carisma (Persuasione) con CD 18, ma qualsiasi Canaglia che non sia originaria di Lungariva effettua il tiro subendo svantaggio.

I personaggi possono provare a sgattaiolare nel retro del locale per trafugare l'olio, ma per farlo dovranno riuscire a eludere la zelante sorveglianza di Filoni (NB marionetta **popolano**), il cuoco marionetta della taverna.

I personaggi possono naturalmente tentare la fortuna e cercare di racimolare le monete necessarie ad acquistare il prezioso olio partecipando ad alcuni dei giochi da bettola presenti in loco:

Le Minchiate

Tutti i vecchietti del posto usano segnali segreti e imprecazioni fasulle studiate per barare e dispongono di vantaggio a tutte le loro prove di Carisma (Inganno) durante la partita.

Botte alla Botte

Ai partecipanti viene servito un forte vino bianco invece della birra. A differenza del gioco da bettola originale, nella terza fase di Botte alle Botte ogni giocatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con difficoltà pari a 12, +1 per ogni boccale consumato, altrimenti è ubriaco, e i tiri subiranno svantaggio.

Giostra dei Poveri

Gli avversari qui sono già tutti ubriachi marci, ed effettuano ogni prova di Destrezza (Acrobazia) subendo svantaggio.

Nel caso le Canaglie non fossero in possesso di sufficienti monete, e non volessero o non riuscissero a procurarsele partecipando ai giochi da bettola o, ancora, venissero beccati a rubare, potranno tentare di ricorrere alla Rissa per risolvere la questione: l'oste dei Due Mugugni, sicuro dei propri mezzi, non tentennerebbe un secondo di fronte alla possibilità di malmenare le Canaglie e rispedirle a casa gonfie come zampogne. In caso di Rissa possono affrontare: Mastro Selvaggio, il cuoco Filoni e un nutrito gruppo di attempati clienti fissi.

Se i personaggi hanno la meglio nella scazzottata, Mastro Selvaggio si dimostra un morgante d'onore, vecchio stampo, e consegna l'ampolla alla Cricca.

"Se ti inoltrerai lungo le calate dei vecchi moli, in quell'aria spessa carica di sale, gonfia di odori, lì ci troverai i ladri, gli assassini e il tipo strano... quello che ha venduto per trenta fiorini sua madre a un fauno..."

- La ballata della Città Vecchia -

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Lorenzo Antonucci (prova #2000000)

Se le Canaglie ottengono l'Olio regolarmente (pagandolo o vincendo la rissa), Mastro Selvaggio si dimostra molto disponibile e rivela che il motivo della sua diffidenza verso gli estranei è tutta colpa dei maledetti Foresti. Se il gruppo vuole approfondire, l'oste spiega che i Foresti sono una banda di predoni che vengono da oltre confine e fanno parte delle truppaglie del Re di Denari, probabilmente il più grande Capobanda del Nord del Regno. Si sono insediati nella Foresta del Batta (da qui il soprannome Foresti) e stanno dando problemi ormai da molto tempo. Purtroppo per i viaggiatori e i mercanti della zona, i birri del Duca Zani non sembrano avere alcuna intenzione (né sembrano in grado) di sgominare tale minaccia. I predoni sono talmente odiati che l'espressione "colpa dei Foresti" è ormai diventata uso comune per esprimere fastidio nei confronti degli altri.

Scena 5 – Per Santa Giobatta!

Dopo aver risolto (si presume) la questione di Bafer e quella dell'Olio Santo, alle Canaglie non resta che dirigersi verso la Foresta del Batta e la Montagna Veturia.

La foresta è distante otto miglia da Lungariva (12 km), lungo strade ben tracciate e aperta campagna fino a raggiungere forre, burroni e terreni brulli e sconnessi.

Per attraversare la foresta attraverso il sentiero principale e raggiungere le pendici della Montagna Veturia servono almeno 8 ore di marcia.

Di giorno, il percorso tra i boschi è abbastanza tranquillo, non si incontrano banditi, tutt'al più qualche cacciatore. Se il Condottiero vuole inserire qui qualche incontro, può far confrontare la Cricca con qualche poco di buono, altre canaglie magari ingaggiate da Baciccin che vuole saperne di più sulle informazioni raccolte dai personaggi a proposito della Pianta Regale, oppure una Battagatta (**pantera**), il predatore più diffuso nella foresta.

A metà viaggio, alcuni rumori in lontananza possono essere recepiti dai personaggi più accorti con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18. Se le Canaglie si fanno caute e procedono con cautela superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, poco più in là avvistano una ghenga di Foresti accampati su una collinetta, senza che quelli si accorgano della loro presenza. I banditi hanno un chiaro accento della Galaverna e stanno discutendo di cosa fare del loro prigioniero: un uomo legato e imbavagliato con addosso quello che rimane di un'armatura leggera. Con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 è possibile notare, seppur sbiaditi e sgualciti, i colori e i simboli di Lungariva sul corpetto del prigioniero. Se le Canaglie falliscono la prova di Destrezza (Furtività) o si avvicinano alla zona senza premurarsi di celare la propria presenza, i Foresti si accorgono del loro arrivo e preparano un'imboscata; in tal caso, i personaggi devono effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per notare il gruppo di tagliagole pronto a tendere l'agguato; se falliscono, sono colti di sorpresa.

Le Canaglie possono decidere se combattere i temibili Foresti (1 **tagliagole**, 1 **esploratore**, 4 **malviventi**), fuggire o aggirarli (questo solo qualora li abbiano avvistati senza farsi notare). In caso scelgano di combattere, i nemici venderanno cara la pellaccia, ma non esiteranno a tentare la fuga se messi in seria difficoltà. A ogni modo, i Foresti non sanno nulla di bavalischi e piante leggendarie.

Se le Canaglie liberano il prigioniero, questi afferma di chiamarsi Volpone del Gualborro (LB umano **esploratore**), di essere un aspirante mattatore che si è messo a caccia del bavalischio per ottenere una ricompensa dal mercante, sperando che, riportando la bestia viva a palazzo, qualche cerusico o erborista riesca a trarne un antidoto.

Per ringraziare la Cricca di averlo salvato, spiegherà loro nel dettaglio la via migliore per la Montagna Veturia e donerà loro la sua *Callana di Santa Giobatta* (vedi appendice), patrona di Lungariva.

I Foresti però lo hanno ferito e sfiancato: ne ha abbastanza di questa storia, e lascerà volentieri la ricerca della bestia alla Cricca.

Scena 6 – Bavalischiatutto!

Man mano che ci si avvicina alla montagna, il sentiero scompare divorato dal sottobosco e la selva si infittisce sensibilmente; per orientarsi correttamente, le Canaglie devono ottenere un successo in una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 11, se falliscono cominciano a girare in tondo per ritrovarsi al punto di partenza un'ora dopo. Se le Canaglie hanno ottenuto le indicazioni di Volpone del Gualborro effettueranno la prova di Saggezza (Sopravvivenza) disponendo di vantaggio.

Quando la Cricca si lascia alle spalle la Foresta del Batta e comincia la propria salita sul monte, può iniziare a cercare la Pianta Regale. Per trovarla, le Canaglie possono effettuare ogni ora una prova di Intelligenza (Natura) con CD 16.

Quando finalmente una delle Canaglie ha successo, ecco che si trova quanto cercato: una pianta verde brillante e profumatissima, con piccole foglie che risplendono alla luce del sole e che sembra possedere un che di magico e... regale. Sì, dev'essere proprio lei, la Pianta Regale!

Nota: *Alle Canaglie basta un abbondante quantitativo di foglie, ma se desiderano portarsi via qualche pianta con tutto lo stelo e le radici, per poi successivamente piantarla e rivenderla, si accorgeranno – a tempo debito – che solo sul monte Veturia la Pianta Regale è in grado di crescere intrisa di magia, mentre in qualunque altro luogo crescerà priva delle eccezionali proprietà originali.*

A questo punto, scatta la corsa contro il tempo per tornare indietro fino a Lungariva e al capezzale di Tristano.

Le Canaglie possono scegliere se andar di fretta, magari viaggiando di notte, oppure riposarsi e tornare indietro con calma. Se i personaggi non riposano, subiscono 1 livello di indebolimento.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Se i personaggi arrivano in città di notte, le porte urbiche sono serrate e l'unico punto di accesso è la Porta della Notte, ben piantonata dai birri (4 **birri**, 1 **capobirro**). Se nella scena 3 c'è stata l'irruzione a casa di Bafer, la guardia notturna potrebbe riconoscere i malfattori che hanno aiutato il Cantore. Se le Canaglie dovessero menzionare di fronte ai birri la riuscita della loro impresa, questi potrebbero decidere di sottrargli la pianta per ottenere il pagamento promesso dal mercante.

Se la Cricca è ancora in tempo per salvare il giovane pietrificato, un ultimo colpo di scena l'attende proprio nella dimora dei da Prà: un mattatore ha catturato nella foresta il feroce bavalischio (**bavalischio decrepito**) che aveva ferito Tristano e lo ha condotto in gabbia, su di un carro, nel cortile del palazzo. Baciccin è lì davanti che non sa bene cosa fare, con un cerusico che pare intento a estrarne il veleno tramite un paio di strane pinze, ma all'improvviso la bestia si divincola, liberando le fauci dai calappi e aprendo la sgangherata porta della vecchia gabbia arrugginita. A quel punto si lancia nel cortile contro il mercante e i suoi cortigiani, ma non prima di aver alitato il suo temibile soffio sul mattatore che cade a terra trattenuto. Prima di proseguire, è necessario sconfiggere il terribile mostro.

Superando una prova di Intelligenza (Natura) con CD 13 le Canaglie possono rendersi conto che quell'esemplare di bavalischio sembra essere particolarmente vecchio: gli mancano parecchi denti, gli occhi sembrano opachi e le sue zampe si muovono artritiche e incriccate. Che sia l'età del mostro il motivo per cui i suoi poteri pietrificanti hanno quell'insolito effetto?!

Conclusione

Sconfitto il bavalischio del Batta, Baciccin e gli erboristi prendono le foglie, le pestano in un mortaio assieme a parte dell'Olio Santo e ne ricavano una crema verde odorosa, che subito fanno ingoiare con il cucchiaio al povero Tristano.

Il magico pesto fa il suo dovere, la pietra sembra svanire lentamente per far posto alla carne, e finalmente Tristano torna di un colorito normale e si riprende. Nel frattempo il buon Mastro Selvaggio, intenerito per aver saputo dell'importanza dell'Olio Santo nella guarigione del giovane, ha raggiunto il palazzo con un'altra ampolla di Olio che teneva in dispensa.

Visti gli effetti della balsamica poltiglia, si offre di comprare dalla Cricca le Piante Regali, se ne hanno, attività sulla quale viene bloccato dal mercante, che ha l'occhio ancor più lungo. I due finiscono per allearsi e dedicarsi in futuro alla remunerativa coltivazione della pianta, che viene ribattezzata *basilico*, sia come sinonimo di Pianta Regale in Lingua Arcaica, che per assonanza con *bavalischio*, visto che *bavalico* non suonava bene...

Intanto, alcuni di coloro che sono stati attaccati dal povero bavalischio soffrono ancora degli effetti più blandi del veleno del mostro, mentre Tristano pare stia morendo di fame dopo molti giorni di coma. Per ovviare a tutti questi problemi, Mastro Selvaggio e Baciccin organizzano una spaghettata direttamente nel cortile del palazzo, a base di pasta condita con il "Prodigioso ritrovato della Montagna Veturia". Per tagliar corto, ben presto tutti iniziano a chiamare la salsa col nome di *pesto*, in onore di tutte le botte che la Cricca ha dovuto prendere per ottenerlo.

Volta la carta e finisce in gloria!

Callana di Santa Giobatta

Reliquia Rara

Questo potente amuleto contiene al suo interno un callo di Santa Giobatta patrona di Lungariva. Un personaggio che indossa questa reliquia dispone di vantaggio ai tiri salvezza per resistere agli effetti che causano la condizione pietrificato.

Pianta Regale

Una pianta verde brillante e profumatissima, con piccole foglie che risplendono alla luce del sole. Se una creatura ingerisce almeno 12 di foglie della Pianta Regale, recupera 2d8 + 4 punti ferita. Un personaggio che assieme alla pianta usi una borsa da erborista può tentare di pestare e amalgamare tutte le foglie di una Pianta Regale e ¼ di ampolla d'Olio Santo della Piccadora superando una prova di Intelligenza con CD 20. Una creatura che beve il composto creato, subisce gli stessi effetti dell'incantesimo *ristorare superiore*.

Bavalischio Decrepito

Quando il bavalischio invecchia, i suoi poteri mutano sensibilmente i loro effetti e diviene meno prestante fisicamente, ma ottiene la capacità di percepire il mondo che lo circonda anche nelle più impenetrabili tenebre.

Bavalischio Decrepito

Mostruosità Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d8+24)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (**+3**)	14 (**+2**)	16 (**+3**)	2 (**-4**)	8 (**-1**)	7 (**-2**)

Abilità Furtività +4, Percezione +1
Sensi Percezione passiva 11, vista cieca 9 m
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuto. Il bersaglio trattenuto deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto per lui termina; mentre se lo fallisce, è pietrificato finché non viene liberato da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Fiatella Pietrificante (Ricarica 6). Il bavalischio esala gas pietrificante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti inizia a trasformarsi in pietra ed è trattenuta. Il bersaglio trattenuto deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto per lui termina; mentre se lo fallisce, è pietrificato finché non viene liberato da un incantesimo *ristorare superiore* o da una magia analoga.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

La scrofa dunna

Lavoretto ambientato in Galaverna per Canaglie incallite (4° livello), di Christian "Zoltar" Bellomo.

Introduzione per le Canaglie

Mentre si aggira per il Nord del Regno (anche in luoghi completamente fuori mano rispetto a Tarantasia), la Cricca viene raggiunta da un imponente giovane dal fisico scultoreo e dall'aria bonaria e ingenua. Solo e completamente perso, il bel ragazzone si sbraccia e si avvicina alle Canaglie per chiedere loro aiuto. Dopo essersi presentato come Belloveso (NB umano **pagano**), il simpatico fregnone bofonchia imbarazzato di avere una qualche missione da compiere, ma è disperato perché non riesce a raggiungere la propria destinazione: Tarantasia.

Sconfortato per i tanti fallimenti e le numerose disavventure delle ultime settimane, complice il suo pessimo senso dell'orientamento, Belloveso apre la saccoccia e mostra alle Canaglie un discreto mucchietto di pezzi d'oro e gemme, del valore di circa 150 Gransoldi: sarà loro, se lo aiuteranno a trovare una certa Nina, che lo attende in quel di Tarantasia, per realizzare il suo destino.

Sembra proprio che la Cricca abbia trovato un bel pollo da spennare.

Retroscena per il Condottiero

Il giovane e ruspante pagano Belloveso ha sognato una notte l'apparizione di una ragazza dai capelli d'oro che gli ha rivelato un glorioso destino. "La scrofa semilanuta! La porca di lana ricoperta! Trova la scrofa e diventerai il Re di Tarantasia! Io ti aiuterò, se tu mi salverai!". Preso in giro dalla sua gente e determinato a seguire la visione, Belloveso ha radunato tutti i suoi averi e si è messo in marcia verso la Galaverna, lasciandosi alle spalle la Pianura Pagana, per venire più volte malmenato, imprigionato e respinto dai birri della regione – non senza aver restituito la sua buona dose di scoppole, ovviamente!

Ormai Belloveso ha capito di aver bisogno di una scorta "civilizzata" e a suo agio in quei territori che lo possa aiutare a entrare nella città e a seguire passo passo la visione.

La faccenda è purtroppo abbastanza intricata, e gli indizi a disposizione pochi. Per prima cosa, il sogno giunge da una giovane befana dai grandi poteri e di buon cuore chiamata Nina, che viveva con le due "sorelle" presso l'Idroscalzo, uno stagno poco fuori Tarantasia. Nina è stata rapita dal Conte Casella, un incantatore di bassa lega che ha abbindolato la befana e l'ha condotta nel suo covo, al centro delle Segrete di Ghisa, che si trovano sotto Tarantasia, dove l'ha imprigionata per sfruttare i suoi poteri tramite un peculiare rituale.

Costretta magicamente, Nina ha rivelato a al malvagio Conte il segreto della scrofa semilanuta, una profezia che lei stessa ha visto magicamente avverarsi su comando del proprio rapitore: chi riuscirà a catturare il mistico animale diverrà un giorno re di Tarantasia. Dopo aver confidato la leggenda a Casella, la giovane befana ha scorto in un'altra visione Belloveso, un prestante condottiero in erba e, senza neanche comprendere perché o per come, è riuscita a inviargli la visione descritta in precedenza nonostante i limiti imposti dalla sua condizione. Perché proprio Belloveso, invece che uno qualsiasi delle altre migliaia di possibili salvatori più abili, furbi e vicini di lui? Questo ancora né Belloveso né Nina lo sanno, ma la Cricca dovrà accompagnare Belloveso nelle sue imprese, cercando di salvare Nina. Sfideranno il Conte Casella e assisteranno alla rivelazione finale.

Scena 1 – La locanda dei Polentoni

La prima bettola che la Cricca raggiunge, all'arrivo a Tarantasia, è la Locanda dei Polentoni, nella quale si possono raccogliere molte dicerie e importantissimi indizi.

Scena 2 – Il panettone delle Tre Befane

La Cricca viene indirizzata all'Idroscalzo, dove può incontrare le befane che vi si nascondono. Dopo averle aiutate a realizzare un rituale, le Canaglie avranno una traccia da seguire per scoprire dov'è finita Nina.

Scena 3 – Le Segrete di Ghisa

La traccia magica conduce nel cuore delle misteriose Segrete di Ghisa, sepolte nel cuore della città.

Scena 4 – La bella Nina imprigionata

Le Canaglie trovano Nina, imprigionata da Casella per costringerla a essere a sua disposizione per estorcerle altre profezie.

Scena 5 – Il maiale molto setoloso

Lo scontro finale con il malvagio Conte si svolge sul Monte delle Stelle, fuori Tarantasia. Solo allora, una volta libera, la leggendaria scrofa semilanuta darà un senso alla profezia.

Conclusione

Con in pugno finalmente il magico animale, Belloveso tenterà di compiere il gesto eroico che i più sgamati già si aspettano: invece di chiedere di diventare re di Tarantasia, il barbaro esprime il desiderio di salvare Nina, che diventerà umana e si innamorerà del bellimbusto. E vissero felici, poveri e contenti...

Scena 1 – La locanda dei Polentoni

La Locanda dei Polentoni è una costruzione grande e antica, ma un po' decadente, dove si radunano ancora oggi molti anziani e Tarantasiani di vecchio stampo. Appese alle pareti di questo ex granaio ci sono teste impagliate di alcuni mostri che un tempo affliggevano la contrada, come serpigatto, guli e bavalischi, con sotto ciascuna un cartello che riporta il nome del mostro e la scritta "Qui non vi vogliamo!". I proprietari, i fratelli Ginetto e Michelone del Polentone, accettano di buon grado nuove teste da aggiungere alla collezione, offrendo in cambio vitto e alloggio gratuito per qualche giorno, a seconda del valore del trofeo.

La locanda è universalmente riconosciuta come il luogo ideale per raccogliere dicerie su vecchie leggende cittadine, motteggi, modi di dire e segreti della città. Quando la Cricca arriva a Tarantasia in compagnia di Belloveso, ci si potrebbe recare direttamente, oppure venirvi indirizzata.

Tipici avventori della locanda e dicerie che si possono raccogliere sulla cerca di Belloveso:

Avventore
Stunat – Un tempo attendente del Patriarca della città, Barbosio V, è stato cacciato per non saper cantare nel coro (dice lui) e per il suo vizio di bere troppo (dicono gli altri). ***Diceria:*** Barbosio, visibilmente alterato dal bere, afferma che qualche mese fa all'Idroscalzo ha visto camminare sull'acqua una bella giovincella dai capelli d'oro (*Vero*).
La Pidocchiaro – Allampanata figura dall'atteggiamento intellettuale, ma un po' svampita, con folta chioma riccioluta e occhi verdi. ***Diceria:*** Si dice che ai bordi dell'Idroscalzo vivano tre befane, non cattive, magari un po' arcigne, e una di queste è una ragazza dai capelli d'oro chiamata Nina (*Vero*).
Il Pucci – Simpatico pestamusi, picchiatore di professione, sagace e sempre pronto alla battuta. Se non capisce qualcosa ti guarda con fare torvo ed è pronto a menar le mani. ***Diceria:*** L'uomo dichiara che il vero signore della città è il drago Tarantasio, che protegge la città da tutti gli invasori (*Vero*).
Il Dogui – Ex riccone dai modi altezzosi e boriosi, che racconta di tutte le sue imprese e tesori passati e cerca sempre di intrufolarsi in nuovi affari. ***Dicerie:*** Una volta ha incontrato Tarantasio per un affare e ha visto il suo immenso tesoro, ma un incantesimo gli ha fatto dimenticare dove si trova l'accesso al suo palazzo *(Falso).*
La Belato – Una bellissima spadaccina dai capelli biondi e ricci, con dei grossi occhi azzurri. Ha girato il mondo in barca per mari e fiumi, ma quando può, torna sempre a Tarantasia. ***Diceria:*** Per chiamare le Tre Befane dell'Idroscalzo bisogna gettare un paio di stivali nel lago (*Vero*).
Giovanna e Artemio – Due contadini bonaccioni (madre e figlio) che hanno deciso di aprire un negozio di ortofrutta in città e stanno aspettando loro cugino Severino che sicuramente avrà anche le informazioni per Belloveso. Severino non si presenterà mai all'appuntamento in locanda. ***Diceria:*** Tarantasio non è più lo stesso di un tempo perché ora si crede il Re della Città e sta mangiando anche i bambini (*Falso*).
Il Cipollone – Nobilastro rubicondo e fifone che esagera nei suoi racconti chiudendoli sempre in tragedia. Amante della zuppa di cipolle, il suo fiato potrebbe essere stordente. ***Diceria:*** È convinto che Tarantasio presto attaccherà la città distruggendo tutti (*Falso*).
Il Drastico – Guerriero dai modi spicci e dall'accento non della zona. È alla ricerca del suo cavallo, che gli è stato rubato; è anche convinto che le sue maledizioni troveranno il ladro prima. ***Diceria:*** La scrofa semilanuta è un animale maledetto, che si dice dotato di oscuri poteri (*Falso*).
Fofò il giullare – Un anziano e istrionico poeta e teatrante, che tuttavia si esprime spesso per frasi senza senso e supercazzole. ***Diceria:*** È ben nota tra gattobardi e minestrelli la profezia secondo cui una scrofa semilanuta avrebbe concesso al suo trovatore di divenire re di Tarantasia per un giorno, ma anche quella secondo cui la lana semiscrofata sarebbe diventata giorno per un re trovato a Tarantasia (*Vero?*)

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Nel frattempo, un ridicolo ciarlatano si sta esibendo sul palco della bettola in uno struggente assolo di violino: Ubalthus il "Mago di Segarate", un guiscardo di poco talento il cui vero nome è Baldo. Se desiderano parlare anche con lui, Ubalthus potrebbe addirittura entusiasmarsi per l'impresa di Belloveso e offrirsi come suo mago di corte, cosa che il futuro "re" accetta di buon grado, non rendendosi conto di avere a che fare con un imbecille. Il Mago di Segarate conosce però il Conte Casella, suo compagno di corso alla Scuola dei Maghi per corrispondenza di Fosco della Burrasca, molto più raccomandato (dotato) di lui. Se la Cricca torna a interrogarlo al momento giusto o se decide di accoglierlo tra le sue fila, Baldo potrebbe rivelarsi persino utile.

Gli avventori della bettola sono molto affabili, ma potrebbero chiudersi a riccio di fronte a pagani e stranieri, e Belloveso non ha proprio l'aria di uno del posto. In caso la situazione si scaldasse, Ginetto e Michelone faranno loro il Gioco della "Siresa" (ciliegia): mettono sul tavolo un cesto di frutta e chiederanno di prendere una siresa. Se il gruppo prende il frutto sbagliato, l'atmosfera attorno potrebbe riscaldarsi e il Drastico potrebbe addirittura scatenare una Rissa. Altrimenti, tutti saranno pronti a chiacchierare con i visitatori.

Scena 2 – Il panettone delle Tre Befane

Poco fuori da Tarantasia si trova l'Idroscalzo, un placido lago artificiale usato come peschiera e per le scampagnate fuori porta. Lungo tutto il tragitto un nervoso Belloveso rimugina sulla propria visione e invoca più volte il nome di Nina tra un borbottio e un grugnito.

Se la Cricca vi si reca per indagare, dopo aver raccolto dicerie su Nina alla Locanda dei Polentoni, sa che l'unico modo per far apparire Terenza e Mabilia è quello di gettare i propri stivali nel lago. Questa informazione può essere appresa raccogliendo dicerie dai passanti, oppure superando una prova di Intelligenza (Arcana o Storia) con CD 15.

Se i personaggi, per qualsiasi motivo, non riescono a convocare le befane, una rana parlante balza a un paio di metri da loro e – dopo aver affermato di averli seguiti per un po' e aver udito il nome Nina pronunciato più e più volte dall'omaccione tormentato della combriccola – chiede alle Canaglie il motivo della loro visita. Se i personaggi rivelano di essere alla ricerca di Nina, la rana si tramuta in una befana fatta e finita che, con un bercio gracchiante, chiama fuor dall'acqua anche la sorella.

Una donna anziana dai lineamenti secchi chiamata Terenza procede a braccetto di una giunonica signora abbigliata e truccata sfarzosamente, la Mabilia. Sono due befane di aspetto inquietante ma di carattere genericamente bonario. Sono note nel circondario con un alone quasi leggendario, anche per i dolciumi che cucinano durante le feste e a volte offrono alla gente del luogo.

Se le Canaglie lasciano che Belloveso racconti della sua visione, le befane sono disposte a condividere quello che sanno: Nina è la loro "sorella minore" e ha l'aspetto di una ragazzina; qualche mese prima Nina si è innamorata di un giovane ammaliante dalla folta chioma e dal fare gentile, ma dopo diversi incontri romantici non ha più fatto ritorno. Le befane non sanno molto di costui, se non che il suo nome è Julius Casella e che manifestava blandi poteri magici. Della fantomatica "scrofa semilanuta", invece, le due non sanno un accidente di niente.

Le befane hanno provato a rintracciare magicamente Nina tramite un rituale, ma senza successo, e non possono purtroppo lasciare l'Idroscalzo, al contrario della sorella minore che era quella che mandavano sempre in giro a far commissioni. Conoscono però un potente rituale culinario che potrebbe essere in grado di scoprire dove si trovi Nina, ma servono 3 specifici componenti, difficili da reperire all'interno della foresta!

La Cricca potrà procurarsi gli ingredienti visitando Tarantasia e i suoi dintorni.

Per determinare quali ingredienti dovranno recuperare i personaggi, tirare 3d4 sulla tabella Ingredienti per il Panettone delle Tre Befane.

d4	Primo Ingrediente	Secondo Ingrediente	Terzo Ingrediente
1	Canino di Gulo	Violino	Oro rosso
2	Mano mummificata	Goccio di Biondino	Acqua del drago
3	Risate in barattolo	Maiale	Orecchio d'elefante
4	Lacrime di cavallo	Coda di vacca	Stella del Prestinaio

"Porta fiumana bella, porta fiumana, ci stan le ragazzine che te la danno...
Ci stan le ragazzine che te la danno: prima la buonasera e poi la mano..."

- Canzone popolare tarantasica -

Una volta conosciuti i tre ingredienti, i personaggi possono partire a cercarli. L'ubicazione di ognuno dei 12 ingredienti della tabella Ingredienti per il Panettone delle Tre Befane è riportata di seguito.

Acqua del drago
Questo ingrediente, apparentemente molto difficile da reperire, è in realtà la semplice acqua che sgorga dalle fontane dalla foggia di drago presenti nella città di Tarantasia. L'origine delle fontanelle è ignota, ma c'è chi ritiene siano un omaggio al possente drago che si dice abiti nei sotterranei della città.

Goccio di Biondino
Con questo ingrediente le Canaglie hanno due possibilità. La prima è acquistare un biondino, un intruglio molto famoso in città, ma anche decisamente costoso. La seconda è procurarsi qualche goccia di sangue di un uomo con i capelli biondi.

Canino di gulo
Sebbene sia possibile trovare dei guli vicino a cripte e cimiteri isolati, la strada più semplice è quella di strappare il dente dalla testa impagliata presente nella Locanda dei Polentoni. Certo, i proprietari potrebbero non essere contenti della cosa.

Coda di vacca
Una delle possibili code di vacca che le Canaglie potrebbero trovare è quella della vecchia Clarabella, una mucca in possesso dei Fratelli Polentoni, che da molti anni fornisce dell'ottimo latte per la loro attività. Ma non è certo l'unica vacca presente nei pressi di Tarantasia e le Canaglie possono facilmente trovarne una in altri luoghi.

Lacrime di cavallo
La Cricca può facilmente trovare dei cavalli alla stalla della Locanda dei Polentoni dove ve ne sono stabulati alcuni che appartengono ai loro avventori. Tutt'altra faccenda è ottenerne le lacrime...

Maiale
Facilmente reperibile in una qualsiasi fattoria nei dintorni di Tarantasia, ma è anche possibile comprare del salame tarantasio in qualunque locanda che si rispetti della città.

Mano mummificata
Lo Stunat, prima di esser cacciato dal patriarca della città, ha sottratto alle cripte della Veneranda quella che ha sempre ritenuto – contro l'opinione dei suoi confratelli – l'importante reliquia appartenuta a San Palpeggio, una mano mummificata del Santo, che usa per massaggiarsi le membra indolenzite. Il prelato non si separerebbe mai volontariamente dalla "reliquia", ma potrà essergli facilmente sottratta se fatto ubriacare a modino.

Orecchia d'elefante
A chiunque sia stato in una delle tante locande che popolano Tarantasia, sarà prima o poi caduto l'occhio sul singolare nome riservato al pezzo di carne di vitello falcamontese che pesa solitamente un paio di chili abbondanti e misura quasi due piedi di diametro. Un'uregia d'elefant, per fortuna dei personaggi, può essere comodamente ordinata anche alla Locanda dei Polentoni.

Oro rosso
A Tarantasia e dintorni, l'oro rosso è una cosa e una soltanto: lo zafferano. La preziosa spezia è ben custodita nei magazzini di persone abbienti e taverne rinomate. La Locanda dei Polentoni non ne è provvista, ma chiedendo ai due proprietari, questi sapranno indicare uno speziale dove reperirne un po'.

Risate in barattolo
Tre sono i modi corretti di interpretare la natura di questo ingrediente così come ritenuto accettabile dalle befane: le Canaglie possono ridere letteralmente in un barattolo e poi chiuderlo, oppure consegnare alle megere un barattolo contenente una barzelletta scritta su di una pergamena, oppure una dentiera.

Stella del Prestinaio
Questo apparentemente mistico ingrediente altro non è che la comune "michetta", ovvero il più tipico pane preparato dai prestinai di Tarantasia. I personaggi non originari della città possono scoprirlo superando una prova di Intelligenza (Storia) con CD 12, o chiedere informazioni a riguardo per le strade di Tarantasia.

Violino
Ubalthus, alla Locanda dei Polentoni, possiede un vecchio violino bucherellato. Il Mago di Segarate accetterebbe di separarsi dal proprio strumento per la modica cifra di 2 Gransoldi, senza battere ciglio. Le Canaglie possono ottenerlo alla metà del prezzo richiesto con un successo in una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 20. Se Ubalthus si è unito alla Cricca in qualità di mago di corte di Belloveso, invece, fornirà il violino senza chiedere nulla in cambio.

Componenti alla mano, Terenza e Mobilia lavoreranno al loro speciale impasto e infine tireranno fuori un "panettone", che daranno da mangiare a una delle loro galline, canticchiandole una filastrocca:

"Abbiam visto un Re!
Un Re di nome Belloveso!
Che piangeva per la bionda e per la scrofa.
Oppoveretto!
ma se la gallina lui seguirà,
un Re allegro diventerà!"

La gallina si mette in cammino e, se viene seguita, mostrerà la strada per Le Segrete di Ghisa.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Scena 3 – Le Segrete di Ghisa

A ridosso della Cerchia dei Bastioni di Tarantasia, al di sotto del Rione Coperto, si trova un luogo a metà tra realtà e leggenda: il Ferraccio, anche detto Le Segrete di Ghisa.

Le Canaglie possono essere a conoscenza delle seguenti informazioni se superano una prova di Intelligenza (Arcano o Storia) con CD 20:

- Si narra che un tempo qui vivesse un geniale e folle inesistente, Guiniforte del Solaio, inventore e ferrivecchi, che si insediò in una dimenticata discarica della città. Senza farsene accorgere o disturbare nessuno, questo bizzarro individuo scavò, ampliò e arredò un immenso sotterraneo trasformandolo in un quartiere segreto, per metà ingombro di ciarpame senza fine e per metà laboratorio per le sue invenzioni e creazioni.
- L'inesistente Guiniforte creò numerose creature di metallo e latta, passaggi semoventi e congegni misteriosi, che anche dopo la sua scomparsa ancora riempiono questi recessi, sebbene per la maggior parte siano arrugginiti e in condizioni disastrate.

Guidate dalla gallina, le Canaglie si avventurano nei sotterranei, e con molte probabilità incontreranno una serie di difficoltà causate dalla condizione precaria del Ferraccio. Questa sezione è lasciata completamente a piacere del Condottiero, che può utilizzare le trappole e le insidie proposte a pag. 74 di questo manuale.

Nota: *La gallina guiderà instancabilmente il gruppo attraverso il dedalo interminabile fino alla stanza in cui è imprigionata Nina. Se verrà colpita o ferita non morirà mai, ma cercherà di portare sempre a termine la magica missione.*

Scena 4 – La bella Nina imprigionata

Seguire la gallina conduce infine in un'ampia stanza del Ferraccio che sembra abitata. Su di un lato c'è quella che sembra essere l'uscita che conduce nuovamente all'esterno. In questa camera pulita e ordinata sono presenti alcune statue di ferrivecchi dalle fattezze bizzarre. Al centro della stanza, su un piedistallo di ghisa fusa, si trova una statuina d'oro che sembra proprio la Nina della visione di Belloveso. Non appena la vede, il giovane pagano chiama il suo nome.

"Sono qui! Chi sei?" è la risposta. La voce è metallica, non lontana, ma debole e schermata. Sembra ovviamente provenire dalla piccola statua.

Le Canaglie possono accorgersi che una delle statue è in realtà un pericoloso guardiano (**accrocco di ferrivecchi**), superando una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 16. Il costrutto attaccherà qualunque creatura si avvicini entro 3 metri dalla statuina o la rimuova dal piedistallo.

Il Conte ha tramutato la bella Nina nella statuina dorata, per intrappolare la befana e sfruttarne le profezie. Nina non è in grado di usare i suoi poteri e anche parlare le costa molta fatica.

Racconta alle Canaglie di esser stata ingenua, cascando nelle trappola di parole ammalianti di un mago che l'ha trasformata in rigido, freddo metallo. Si tratta di un certo Conte Casella, un abile incantatore che ambisce a conquistare la città.

Una volta scoperta la profezia della scrofa lanuta, Casella si è recato regolarmente in un luogo fuori Tarantasia dove, secondo le annacquate visioni, sembra viva il prodigioso animale: il Monte delle Stelle.

Nel frattempo, Belloveso raccoglie Nina con quanta delicatezza le sue manone possano permettergli. I due cominciano a bisbigliare tra loro, perdendosi in chissà quali discorsi.

Per avverare il resto della profezia, non resta quindi che correre verso il Monte delle Stelle dal magico animale, prima che sia troppo tardi!

Scena 5 – Il maiale molto setoloso

Il Monte delle Stelle si trova a nord della città. Non è un vero e proprio monte, ma una collinetta, e non è semplice raggiungerlo, a causa di nebbie fitte e nauseabonde e dell'acquitrino che lo circonda.

La zona è infestata da **fuochi fatui** che potrebbero attaccare le Canaglie che vi si attardano.

C'è la possibilità di attraversare l'acquitrino costruendo delle zattere improvvisate con dei tronchi marci, oppure nuotando. Le acque però sono innaturalmente gelide: chiunque vi si immerga deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

Giunti sull'altra sponda, è possibile distinguere da lontano un suino che fugge lungo le pendici del monte, mentre un bizzarro individuo gli corre appresso lanciando strali di fuoco colorato.

È il momento di affrontare **Il Conte Julius Casella** e tutti i suoi trucchetti.

Il Conte Julius Casella

Se le Canaglie sconfiggeranno il perfido e fascinoso incantatore, la scrofa semilanuta si avvicinerà grata e grufolerà allegra vicino a loro. Si tratta di un animale per metà comune e per metà coperto di vello turchino, chiaramente una creatura della fandonia che tutto muove nel Regno!

La scrofa vuole tornare libera e tranquilla sul suo monte, e grugnendo cercherà di comunicare con le Canaglie. L'unica in grado di comprenderne i versi è Nina, che farà da interprete per l'animale.

Se otterrà la libertà, il maiale turchino userà i suoi poteri fandonici per permette alle Canaglie di esprimere un desiderio. Nina incalzerà il giovane pagano dicendogli che è finalmente giunto il suo momento "Chiedi dunque alla scrofa di divenire Re di Tarantasia, e la profezia si avvererà!"

Naturalmente, Belloveso ha ormai dimenticato il suo fantomatico "regno" e non ha alcuna intenzione di usare un così potente dono per un simile scopo, insisterà invece perché il desiderio venga usato per liberare la povera ragazza dalla sua dorata prigionia.

Conclusione

Due piccioni con una favola

Le Canaglie accontentano Belloveso, liberando Nina grazie al desiderio del maiale setoloso. La ragazza si materializza al fianco della statua d'oro del valore di 150 Gransoldi, il cui volto non presenta più alcun connotato; Belloveso dice ai personaggi di prenderla e portarsela via.

I due ragazzi, ormai follemente innamorati, ringraziano le Canaglie e tornano all'Idroscalzo, pronti a costruire la propria casa vicino a quella delle altre due befane.

Se le Canaglie accompagnano la coppia dalle sorelle di Nina, queste le ringrazieranno permettendo loro di scegliere un paio di calzature a testa, tra quelle presenti nella loro invidiabile collezione.

Sogni infranti

Se le Canaglie trovano un modo per convincere o costringere Belloveso a non esprimere un desiderio per liberare Nina o per renderlo Re di Tarantasia, possono beneficiare degli effetti dell'omonimo incantesimo. Nina rimarrà per sempre una statuetta d'oro e probabilmente le Canaglie incorreranno prima o poi in una terribile vendetta da parte delle due befane o dello stesso Belloveso.

Befane

Terenza e Mabilia sono **befane** con le seguenti modifiche:

Terenza e Mabilia possiedono *Malevoleza 1*

poteri unici
Terenza e Mabilia possiedono il potere unico *Cambiare Forma*

La Collezione di Calzature delle Befane

Nel corso di dozzine d'anni, il fondale limaccioso dell'Idroscalzo si è riempito di infinite paia di calzari d'ogni foggia, taglia e colore. Per quanto ammuffiti, zuppi d'acqua, ricolmi di fango, alghe e chissà che altro, nel Regno di Brancalonia un paio di stivali in più può solo far comodo. Inoltre, tanta è la varietà che caratterizza la collezione delle befane, che non è da escludere la presenza di qualche zoccolo, scarpone, o stivaletto intriso di fandonia!

Ogni Canaglia che accetti il dono delle befane, deve tirare 1d4. In caso ottenga un risultato di 4, il paio di calzari che le viene dato sarà magico. Il Condottiero può scegliere uno dei seguenti oggetti:

- Sciavatte del Rampeghin *(Pantofole del Ragno)*
- Stivaletti del Làader *(Stivali Elfici)*
- Stivali del zumpà *(Stivali Molleggiati)*
- Pattine dello svelt come ona lodria *(Stivali della Velocità)*

Il Conte Julius Casella

Il Conte è un dotato **guiscardo** NM con le seguenti modifiche:

INT 18 (+4)

Incantesimi. Casella è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *amicizia, dardo di fuoco, mano magica, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *armatura magica, charme su persone, sonno, spruzzo colorato*
2° livello (3 slot): *blocca persone, immagine speculare, suggestione*
3° livello (2 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, paura*

Casella possiede i seguenti oggetti magici: *Mantello di Fandonia* (vedi pag. 49), *Perla del Potere, Trattato Noiosissimo del Regno di Fandonia* (vedi *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia* , pag. 68), *Statuetta del potere meraviglioso: Toro di Ghisa* (vedi pag. 49).

Libro degli incantesimi
Il libro degli incantesimi del Conte Casella è un Trattato Noiosissimo del Regno di Fandonia. Contiene tutti gli incantesimi preparati da Julius più i seguenti: *anti-individuazione, camuffare se stesso, fulmine, identificare, invisibilità*.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Accrocco di Ferrivecchi

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (**+4**)	10 (**+0**)	17 (**+3**)	3 (**-4**)	10 (**+0**)	4 (**-3**)

Immunità ai Danni psichico, velenoso; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato
Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m
Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli
Sfida 6 (2.300 PE)

Forma Immutabile. L'accrocco è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Resistenza alla Magia. L'accrocco dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'accrocco sono magici.

Avversione alle Botte. Se l'accrocco subisce danni contundenti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Ferrivecchi. L'accrocco perde Multiattacco se possiede *la metà dei suoi punti ferita o meno.*

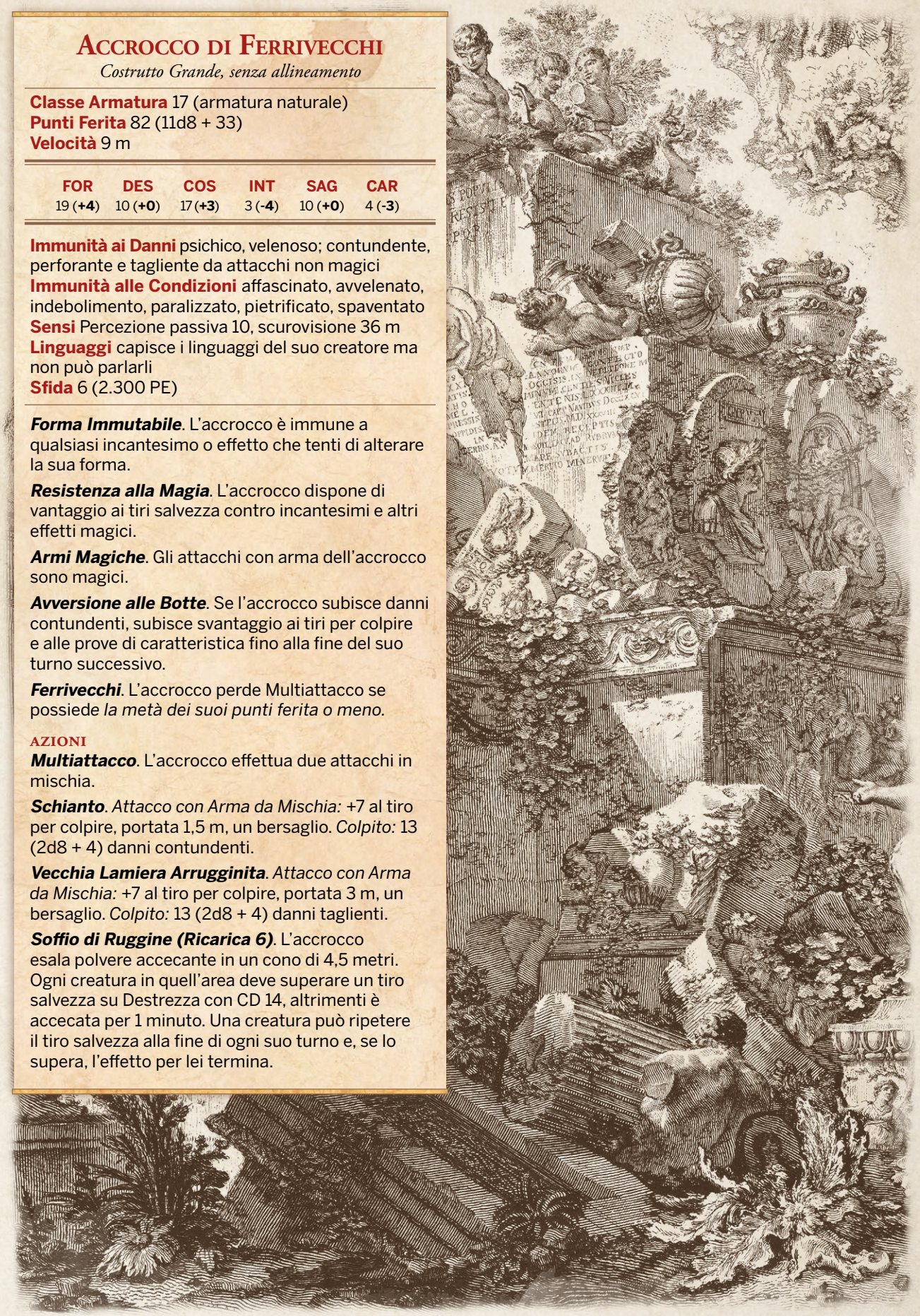
Azioni

Multiattacco. L'accrocco effettua due attacchi in mischia.

Schianto. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Vecchia Lamiera Arrugginita. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Soffio di Ruggine (Ricarica 6). L'accrocco esala polvere accecante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.



Tarantasia, il Covo del Biscione

Approfondimento sulla capitale della Galaverna

Durante l'Impero Draconiano, l'antico centro di Medionanum era una piccola piazzaforte di mercato e di scambio fondata da una popolazione di nani provenienti da oltre i Monti della Corona, immersa nelle nebbie e al centro di fiumi, foreste e acquitrini. Dopo la Caduta di Plutonia, la piccola roccaforte venne investita come il resto della Pianura Pagana da una crisi devastante, associata a carestie, invasioni e pestilenze. Per ultimo, nel secondo secolo d.C., essa venne scelta come rifugio da un immane drago di terra conosciuto come Tarantasio, che finì di sterminare la popolazione nanica locale e si insediò nelle viscere della città. Tuttavia, Tarantasio non era un predatore privo di intelletto, ma un accorto pianificatore: eliminata la resistenza dei nani, il mostro scese a patti con gli umani del luogo, pagani, contadini e allevatori, e ne divenne il tiranno e il protettore. In cambio di una continua riserva di armenti e altri benefici, Tarantasio lasciò che gli uomini rifondassero la città e prosperassero tra le sue mura, difendendoli da nemici esterni ogni volta che serviva.

Rinominata Tarantasia, la città si sviluppò, arricchì e crebbe a dismisura nei secoli centrali della Guerra dei Mille Anni fino a essere considerata oggi una delle più importanti del Regno. La sua organizzazione politica è quella comunale, la sua vocazione eminentemente commerciale, artigianale e volta all'avvenire.

Ambita per anni dai signori d'Oltremonte (Frangesi e Altomanni tra tutti), rivale della più cupa e signorile Vortiga tanto quanto della più solare e agricola Fioraccia, dell'aristocratica e altera Tauringa come della indomita Lungariva proiettata sui mari occidentali, Tarantasia è lentamente emersa tra tutte le città di Pianaverna e Galaverna come il più potente e vincente modello di comune mercantile che il Regno abbia saputo esprimere a sud della Corona. Le vicende legate ai nani e a Tarantasio vengono ormai glissate ed evitate, o trattate al massimo come leggende, e solo pochi ritengono che il mostro sia ancora vivo e desto nelle fondamenta della città. Chissà perché, i consoli, i capitani del popolo e i podestà del comune sono sempre stati concordi a bollare ogni affermazione riguardo al "Biscione" come una fola senza fondamento o una piccola, vecchia questione senza importanza.

Fu sempre nei secoli centrali dei Mille Anni che Tarantasia si dotò di un proprio patriarca, la cui importanza è considerata pari a quella del suo pari di Città del Vaticinio. Tarantasia e i suoi mercanti non intendevano chinare il capo o rispondere a un'autorità così remota come quella dell' "Alazia Ladrona" e, di fatto, si sono fatti da soli la propria dottrina religiosa e la propria versione del Credo, detto "barbosiano" per il primo dei suoi capi, Barbosio I.

Dimenticato o ignorato il Biscione con tutto quello che questa terrificante presenza significa, Tarantasia è oggi considerata "la capitale del nord" del Regno. In questo comune aperto alle mode occasiane, ricco e influente, vige una meritocrazia squisitamente plutocratica, basata sulla preminenza del ceto medio mercantile e borghese. Uomini e donne di ogni provenienza, morganti, selvatici, marionette, pantegani e ogni sorta di bizzarre creature vengono ammesse e valutate soltanto in base alla loro ricchezza e all'abilità oggettiva con cui sono in grado di procurarsela. Nelle grandi casate è perciò possibile incontrare mulatti e sanguemisto, e le dame in posizione di potere sono in costante aumento. Nelle piazze di porfido lucido s'incontra ogni sorta di guiscardo e arlecchino, cortigiana e gigolò, e tutti sgobbando possono guadagnarsi il pane e il miraggio di una villa sul lago, prima o poi. Persino la figura del menagramo sta acquistando credito tra imprenditori e mercanti, che ingaggiano professionisti per gettare il malocchio sui rivali mentre loro si dedicano a galanti conquiste (da cui il motto "Brugna e Affatturato").

Praticamente chiunque, in Galaverna, ha come principale ambizione quella di far fortuna a Tarantasia, ammassare ricchezza bastevole a ritirarsi per sempre dai traffici e dai negozi, e infine spendere il resto della vita in una villa affacciata su uno degli stupendi laghi della regione, meta di pellegrinaggi soprattutto nella stagione calda.

Numerose sono anche le comunità pagane che qui arrivano da ogni dove nei periodi di magra, scendendo lungo il corso dei fiumi fino alla civiltà, in cerca di un impiego come intimidatori o spaccamascelle presso i riccastri locali.

Nonostante gli altri comuni di Galaverna e Pianaverna siano estremamente liberi e indipendenti, rispetto a quanto avviene in altre zone del Regno, da circa un secolo l'ascesa dei signori di Tarantasia al controllo di entrambe le storiche regioni è un dato di fatto. Solo la rivalità tra le due famiglie principali cittadine ha impedito a Tarantasia di dominare incontrastata il nord: gli ambiziosi Dusconti sono i maggiori capitani d'armata nel raggio di centinaia di miglia, mentre i ricchi e antichi Del Torrione mantengono il controllo su feudi e ricchezze terriere.

Tarantasia è una città collinare, ricca e ben curata, suddivisa in trenta contrade piccole ma ben organizzate. Alte torri la cingono da tutte le parti, lungo la Cerchia dei Bastioni, un circuito murario imprendibile e dotato di numerose porte fortificate.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

[Illustrazione Annalisa Pizzocaro (Order #2026187) 90]

Legenda per le Canaglie

1. **Naviglia.** La Naviglia è il grande fossato navigabile che circonda Tarantasia, mantenuto in condizioni ottimali da secoli. Viene alimentata da un canale che giunge dal fiume Acqualonga a nord, si divide all'altezza di Porta Bergascia ed è pulito e pescabile fino al versante meridionale. Qui si riversano le colossali fognature cittadine e le acque defluiscono verso il Fognaccio, che cola poi verso sud e verso altri canali.

2. **Via Bresciamasca.** Le due principali strade che lasciano Tarantasia dal lato orientale proseguono convergenti tra campagne e orti e si congiungono in corrispondenza dell'Idroscalzo, uno stagno artificiale usato come peschiera dagli abitanti della contrada. Più oltre, la via est prosegue verso Bresciamo.

3. **Mulini e torchi.** La Naviglia ha un corso mantenuto lento ma costante dalle chiuse a monte, e viene usato per alimentare mulini, macine, torchi e laboratori di ogni tipo. Molte delle industrie, degli opifici e dei laboratori cittadini si trovano lungo il lato esterno della Naviglia e devono a questo canale la loro produzione regolare.

4. **Locanda dei Polentoni.** La bettola più celebre e più grande di Tarantasia, si trova nel cuore della Contrada delle Cornacchie e di solito accoglie tutti i viaggiatori provenienti dalle strade che entrano in città da sudovest. È gestita dai fratelli Ginetto e Michelone del Polentone, e frequentata da molti dei personaggi più caratteristici della città.

5. **Palazzo Dusconti.** Per decreto comunale di lunga data, a Tarantasia sono proibite fortificazioni interne alla Cerchia dei Bastioni: niente fortezze di famiglia, castelli ducali o roccaforti. Per questo motivo, il palazzo dei Dusconti appare come una residenza nobiliare e non una rocca. Attualmente, è Azzoguardi Dusconti, l'irascibile capofamiglia e duca della città, sebbene la carica venga contesa a ogni elezione da Morgantino Del Torrione, il suo colossale contendente. Sul grande portale che si affaccia sulla piazza si legge il motto di famiglia: Taranteos Mores Non Violabo, ovvero "Non violerò le usanze di Tarantasia (o di Tarantasio)".

6. **Piazza dei Mercanti.** È il cuore della vita economica cittadina, dove avvengono i commerci più importati e attorno a cui si trovano le botteghe, le vie commerciali e i negozi principali cittadini. L'intero rione che si estende attorno alla Piazza è noto come Contrada dei Mercanti.

7. **Loggia dei Mercanti.** È la nuova sede della Corporazione dei Mercanti di Tarantasia, dopo un incendio avvenuto nella precedente. È anche nota come Palazzo Mezzanotte, a causa dell'attuale capo della corporazione, lo stesso che ha pagato di tasca propria la ricostruzione dell'edificio. Mezzanotte è un inesistente ricchissimo e, si dice, onestissimo, oltre che estremamente riservato. Il fatto che pochi lo possano incontrare, nel cuore delle sale del suo palazzo, ha alimentato un celebre modo di dire di Tarantasia: "Un mercante ricco e onesto non può che essere inesistente".

8. **Contrada Barbosia.** Questo rione è occupato da edifici e palazzi appartenenti al clero barbosiano, una sorta di Città del Vaticinio tarantasica in miniatura. Al calar della notte, vi si aggirano solo monaci frettolosi, prelati che vanno a recitare i vespri e qualche solitario rigoletto intento nei propri misteriosi affari.

9. **Cattedrale di San Barbosio.** Su Tarantasia domina "il convitato di pietra", la Veneranda. Voluta secoli orsono da Barbosio I come simbolo del patriarcato cittadino, la costruzione della cattedrale di Tarantasia venne affidata ai rigoletti, discendenti degli antichi fondatori della città e ultimi nani superstiti della regione. Nonostante la straordinaria abilità e dedizione di questi operai e dei loro "maestri", la Veneranda non è mai stata completata e oggi è un labirinto inestricabile di guglie, scale, statue, saloni, sotterranei e catacombe, dove solo i rigoletti riescono a non perdersi. Ormai una vera e propria città nella città, la Veneranda si estende sia in basso, fino alle antiche fondazioni di Medionanum, che in alto, fino a una scala santa posta sul pinnacolo più alto che, si dice, condurrebbe al Primo Cielo. I rigoletti l'hanno eletta a dimora del proprio popolo e continuano a costruirla e modificarla da decine di anni, espandendola lentamente ma inesorabilmente.

10. **Palazzo del Podestà.** Al centro della Contrada della Mazza si trova il Palazzo del Podestà, il centro di amministrazione del comune, oltre che sede della sezione locale di Equitaglia e accesso alle prigioni sotterranee cittadine. Questa zona corrisponde al cuore dell'antico insediamento nanico e viene anche chiamato "il Quadrilatero della Mota" per via delle sue strade fangose, mai lastricate, al contrario di quelle delle contrade centrali.

11. **Via Monte Caprileone.** Questa arteria cittadina chiude a nord il Quadrilatero della Mota e tocca le contrade più opulente della città, quelle dove vivono i cittadini più ricchi e albergano i visitatori più danarosi venuti a fare affari. È anche la zona della vita notturna e culturale più fervida, con teatri, accademie, postriboli di lusso, case da gioco, gallerie d'arte, oreficerie, congegnerie e intrattenimenti di ogni genere.

12. **Contrada dell'Ortica.** Questo rione occupato quasi completamente da orti e spazi aperti somiglia a un pezzo di campagna trapiantato in città. Con tanto di banditi, pagani e briganti. La maggior parte delle case che spuntano tra viuzze e filari di viti sono osterie e bettole frequentate da ladri, bari, guappi, bravi e perdigiorno di ogni sorta.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Legenda per il Condottiero

1. **Rione Coperto.** Questa contrada prende il nome dal gran numero di balconate, passaggi e ballatoi che si intrecciano sopra i suoi vicoli, dandole l'aspetto di un dedalo sotterraneo. Qui si trovano molti rigattieri, inventori, congegneri, ferrivecchi, calderai, stagnini, botteghe artigianali e laboratori di qualità media o bassa. Si dice che in mezzo alle discariche di ciarpame e carcasse metalliche si trovi l'accesso al Ferraccio, "le Segrete di Ghisa", un sotterraneo ricavato in mezzo a montagne di pattume rugginoso scavato decenni addietro dal folle inesistente Guiniforte del Solaio. Si dice anche che nelle notti più umide si sentono cigolare per i suoi vicoli le giunture del mostruoso Accrocco di Ferrivecchi, l'ultima creazione di Guiniforte che ancora si aggirerebbe per questi luoghi.

2. **Segarate.** La Contrada di Segarate conta una rilevante presenza di selvatici, morganti, pantegani e persino qualche gobbo, discesi in città da nord e fermatisi nel rione più settentrionale. Anche pagani, bradi, ambulanti, mattatori e montanari non vi mancano e quest'insieme eterogeneo di razze e culture garantisce un aspetto particolarmente selvaggio alle sue strade. La via che conduce a nord si dirige verso il Monte delle Stelle, un luogo che molti degli abitanti della contrada ritengono "sacro".

3. **Arte degli Acchiapparatti.** I numerosi canali, corsi d'acqua e rivoli che un tempo scorrevano nel cuore della città sono stati da secoli irregimentati dalle opere murarie dei primi abitanti del centro e scorrono ora sotto il lastricato cittadino in fogne, condotte, bacini e pozze di perfetta fattura. Questo labirintico livello sotterraneo, se da un lato contribuisce al decoro e alla qualità della vita cittadina, è anche il luogo prediletto per ogni sorta di furfante, ricercato, bestiaccia e abominio in cerca di rifugio e cibo.

L'Arte degli Acchiapparatti di Tarantasia sorge su uno degli accessi principali al complesso dei canali sotterranei e fornisce quotidianamente la sua opera di disinfestazione, perlomeno lungo i passaggi principali.

4. **Il Torrione.** La torre più alta e imponente della città appartiene alla famiglia che da essa ha preso il nome, i Del Torrione, gli unici che possono competere in potere, ricchezze e influenza con i Dusconti. L'attuale capo famiglia è Morgantino, così chiamato per il sangue morgante che gli scorre in corpo e i suoi oltre sette piedi di altezza. Morgantino del Torrione è un magnate dalle proprietà terriere incalcolabili, amante della pace, ma che non tollererà un affronto diretto da parte del rivale Azzoguardi Dusconti, l'attuale Duca. I Del Torrione non amano circondarsi di armati ma di contabili, notai, cortigiani, cuochi e perfino di menagrami, con i quali affatturano gli avversari. Il motto di Tarantasia, "Brugna e Affatturato" deriva proprio dalle abitudini di famiglia. I menagrami in città troveranno quasi sempre un Del Torrione pronto a offrir loro credito e qualche lavoretto.

5. **Bollate.** Al contrario della vicina Segarate e del Rione Coperto, la contrada di Bollate è abitata da tarantasi di classe media e antica origine locale, tutti impegnati nella più comune vita cittadina. La particolarità del rione è il suo aspetto antico, contorto e intricato, per il quale è anche noto come "il Labirinto". Questa contrada è quella che può offrire il massimo a canaglie in cerca di un alloggio in città: prezzi bassi e onesti, equipaggiamento ordinario a portata di tasca, appropriata lontananza sia dagli aristocratici che dai furfanti di altre zone di Tarantasia.

6. **Torre dei Nani.** Nel cuore dell'antica città dei nani sorgeva l'alta torre di guardia che oggi sporge appena dall'attuale livello del terreno. Questa costruzione ancora solida e massiccia mostra un esempio delle antiche architetture della perduta Medionanum ed è stata restaurata e resa visitabile. Una famiglia di pantegani gestisce l'ingresso a pagamento e può condurre a un complesso di passaggi voltati, nientaltro che le antiche vie della prima città. Si dice che le sale più profonde di questi sotterranei, sottostanti a catacombe, segrete e fognature di ogni genere, conducano nientemeno che alla tana del Capo dei Capi della criminalità e del potere politico di Tarantasia, il Vecchio Biscione in squame e ossa...

7. **Sede di Criminfest.** Questo palazzo lugubre e nero è la sede di una famiglia di Malebranche da secoli dedita alla abietta arte dell'azzeccagarbugli. Riunitisi in una consorteria di stampo notarile, avvocatizio, finanziario e imprenditoriale, la "Criminfest", essi sono talmente abili, spietati e conosciuti da avere la nomea di "Avvocati del Diavolo". I loro clienti sono i più ricchi e potenti signori di Galaverna e del nord del Regno, e si dice addirittura che essi rappresentino da generazioni gli interessi terreni del Biscione.

8. **Priorato del Biscione.** Il cavalleresco Ordine del Biscione è presente solo a Tarantasia e legato strettamente al culto barbosiano e alla venerazione di San Guillone, che molti studiosi ritengono essere nient'altro che una versione del Biscione sottoforma di santo. Dopo il ritiro di Silvano della Berlusca, fondatore dell'ordine, oggi i duecento cavalieri che qui si riuniscono sono comandati da Azzodice Dusconti, figlia maggiore del Duca.

9. **Loggia dei Guiscardi.** Questo edificio elegante e lussuoso è la sede principale dell'ordine dei Guiscardi nel Regno. Qui le principali famiglie del nord inviano i loro cadetti più promettenti, sperando che acquisiscano conoscenze e abilità arcane di qualche genere. Tante le iniziative e le cerche che vi si pianificano ogni giorno e, per canaglie dalle grandi ambizioni, alla Loggia vi è sempre la possibilità di procacciarsi un lavoretto interessante. Si dice che nella corte interna della Loggia vi sia una lapide che mostra il luogo dove sarebbe naufragato il vecchio duca Prospero, una misteriosa isola sperduta nel cuore del Mezzo Mare, circondata da una perenne tempesta...

10. **Convento dei Domenigatti.** A questo monastero si accede attraverso gattaiole che vengono tradizionalmente lasciate aperte notte e giorno. I Domenigatti di questa struttura sono una quarantina, di cui circa la metà gatti lupeschi. Sono sempre interessati a conoscere segreti e dicerie su quanto avviene nel resto del Regno.

11. **Giardino dei Gattoni.** Questo pittoresco parco urbano prende il nome dalle grottesche ed enormi statue feline che lo adornano. Nessuna di queste sculture però, secondo una leggenda locale, sarebbe frutto della mano dell'uomo: si narra che, un centinaio di anni fa, una legione di Gatti Mammoni stesse dispensando morte e distruzione nel nord del Regno, facendo secchi tutti gli avventurieri e paladini mandati a fermarli. Fu un guiscardo alfiere della Regina Menalda, l'arcimago Zurlone de' Turturellis, a fermare le mostruose creature e tramutarle in pietra. Le quarantadue statue, troppo pesanti per poter essere spostate e troppo dure per poter essere distrutte, sono lì da allora. Si racconta anche, però, che due altre creature sfuggirono al sortilegio del guiscardo e da anni infestano il Sinistro Stivale...

12. **Contrada dei Lupi.** I rioni meridionali della città sono spesso occupati da viaggiatori, mercenari e stranieri, specialmente provenienti dall'Oltremonte, in cerca di ingaggio in compagnie di ventura, bande, cricche e formazioni di ogni genere. Se le canaglie o i condottieri cercano personaggi bizzarri di qualche tipo, di una razza o di una classe che comunemente non è diffusa nel Regno, è qui che la possono trovare. È sempre qui che ha il suo quartier generale Manuelomeo Colleoni, un feroce capitano di ventura che accetta sempre nuove leve tra i ranghi delle sue bande.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Romanzo Crumnese

Lavoretto ambientato in Penumbria per Canaglie patentate (5° livello), di Jack Sensolini e Luca Mazza.

Introduzione per le Canaglie

Chiuse a bighellonare negli angoli polverosi del loro covo, le Canaglie hanno rimandato questo infausto momento più a lungo possibile, ma il lavoro le porta di nuovo nella regione più letale del Regno, la Penumbria, alle dipendenza di una vecchia conoscenza: il nobile decaduto gran figlio di pellicagna Lapidario dei Mali.

Il furfante col vizietto delle profezie ha già organizzato il viaggio e dato appuntamento al solito posto: la balera del Castragallo, nel cuore di Crimini.

Scortati dalla Grincia, la passatrice alle dipendenze di Lapidario che conosce tutti i trucchi per entrare e uscire dalla Fumarea, la Cricca entra in Penumbria e poi nella Città della Cupola senza troppi impicci.

Tra i birri, i bravi, i tagliagole e le ghenghe della città aleggia un pensiero fisso: l'imminente sfida calcistica che si terrà da lì a dieci giorni. In Penumbria il calcio è una questione maledettamente seria, e la mischia tra Crimini e Orbino è l'evento più letale di ogni mezza stagione.

È risaputo che non esiste partita di Calcio Penumbro senza almeno un morto, ma questa volta gli atleti hanno cominciato a crepare addirittura prima della partita, e nelle suburre del feudo già si blatera di un giro di profezie truccate. Niente di nuovo, ovviamente: dopotutto siamo in Penumbria...

> "Eh no!" spiega la Grincia. "Qui si può barare su tutto, ma non sul calcio..."

Retroscena per il Condottiero

Lapidario dei Mali non è uno stinco di santo, ma è un Capobanda onesto, perlomeno nell'ottica penumbra. I lavoretti che procura alle sue canaglie sono missioni suicide dall'alto tasso di mortalità e fallimento, questo è vero, ma non gioca quasi mai tiri mancini e soprattutto paga sempre una parte in anticipo. Questa volta il compenso pattuito è 300 Gransoldi e il compito delle Canaglie è legato proprio alla partita che si prepara da mesi: devono infiltrarsi tra i ranghi della squadra, indagare sulle morti sospette degli atleti, capire chi si nasconde dietro al giro di profezie truccate e, cosa da non sottovalutare, riportare a casa la pelle.

Insomma, bisogna equipaggiarsi di spallacci e conchiglietta e prepararsi ad annusare l'odore delle armi. Accettata la missione, le Canaglie dovranno prendere la via Cappia in direzione sud, verso Pertugia, e inoltrarsi dentro la foresta di Silvatroce. Qui devono intercettare un convoglio di quattro pendagli da forca chiamati a sostituire gli atleti defunti. A capo del convoglio c'è Tordogo, un morgante nativo della Maremma Impestata che vende prepotenza e talento calcistico in giro per il Regno al migliore offerente. Una volta che riescono a spacciarsi per le riserve, possono partecipare alla partita e, contemporaneamente, indagare su cosa sta accadendo davvero dall'interno delle dinamiche della squadra.

I colpevoli difficilmente passeranno inosservati all'occhio attento della Cricca: ad avvelenare gli atleti è stato il medico del Crimini, minacciato pesantemente da Norberto Oltraggio, storico capitano della squadra, e da Tonino la Carogna, capo della tifoseria locale. Molto più arduo è incastrare i traditori, dimostrando la loro colpevolezza e al contempo l'innocenza della Cricca... senza lasciarci la pelle!

Scena 1 – Quei bravi ragazzi

Le Canaglie si recano alla balera chiamata Castragallo, ricevono le istruzioni da Lapidario e un anticipo sulla paga. Possono piazzare profezie, raccogliere dicerie e scatenare risse, come più aggrada loro.

Scena 2 – Lo chiamavano Tordogo

Le Canaglie prendono la via Cappia verso sud per intercettare un convoglio di giocatori chiamati a sostituire i defunti. Devono affrontarli o pagarli per andarsene.

Scena 3 – Frega per la vittoria

Presentazione alla squadra e partitella di allenamento per decidere titolari e riserve.

Scena 4 – Ogni maledetta profezia

Il giorno della sfida è arrivato, questa volta si fa sul serio. Le Canaglie finiranno dritte in campo come titolari e dovranno tentare di vincere la partita mentre risolvono l'intera faccenda.

Conclusione

Come ogni lavoretto in Penumbria, portare a casa la pelle dopo averlo concluso è la parte pi difficile di ogni incarico, ma hai visto mai che anche questa volta le Canaglie ce la facciano...

Scena 1 – Quei bravi ragazzi

Le Canaglie vengono accompagnate (di nuovo? Vedi anche il *Manuale di Ambientazione* a pag. 154) dalla Grincia attraverso la Fumarea, poi a Crimini e lì nella balera chiamata il Castragallo, dove ad attenderli c'è il buon vecchio Lapidario dei Mali, che sorseggia il solito Infernet Malebranca.

Se sopravvivono agli avventori del Castragallo, ricevono le istruzioni per la missione da Lapidario e un anticipo di un terzo sulla paga: una borsa con un centinaio di Gransoldi, che ha cura di porgere senza dare nell'occhio.

Gli atleti del Crimini stanno morendo uno dopo l'altro e si sospetta che qualcuno li stia facendo fuori. Incidenti, coltellate, malori... nessuno sa bene cosa accade e i corpi ritrovati sono ogni volta saccheggiati e sfregiati in maniera da rendere le indagini impossibili, ma di certo c'è uno schema dietro e tifosi, giocatori e cittadini sono estremamente nervosi.

L'idea che è venuta a Lapidario è la seguente: le Canaglie devono intercettare un convoglio di atleti proveniente da sud, sostituti dei giocatori tolti di mezzo, infiltrarsi tra i ranghi della squadra, indagare sulle morti sospette dei quattro atleti titolari e capire chi si nasconde dietro al giro di profezie truccate, possibilmente vincendo anche la partita. Insomma, non proprio una passeggiata.

Prima di lasciare il locale, le Canaglie possono anche piazzare una o più profezie su chi vincerà la partita o su qualsiasi altra cosa vogliano, purché la profezia venga formulata correttamente (vedi *Manuale di Ambientazione* a pag. 86). Il Secco e i suoi si occuperanno delle quote. Se si profetizza la vittoria del Crimini, la vincita sarà bassa (un quarto della posta). La quota dell'Orbino, dato da tutti per sfavorito, paga quattro volte la posta. Se alla profezia base le Canaglie vogliono aggiungere dei dettagli, la posta può sempre aumentare in maniera prevista, come descritto nel *Manuale di Ambientazione*.

L'ossessione per le profezie ha portato Lapidario ad avere crediti con metà della regione e debiti con l'altra metà. Quindi, per la sicurezza delle Canaglie, meglio non fare il nome del proprio datore di lavoro in giro. Qualora dovesse succedere, la Cricca è sempre a rischio rissa o duello. Altra cosa importante da sapere è che Lapidario è invischiato con molti dei traffici dei Malavita, i duchi di Crimini, ma non è affiliato a nessuna famiglia o cosca. In fin dei conti è un "bravo" ragazzo.

Di norma, se le Canaglie avessero bisogno di parlare col proprio Capobanda, possono trovare lui o il suo braccio destro, la Grincia, al Castragallo.

Mentre stanno discutendo gli ultimi dettagli, le Canaglie vengono provocate da alcuni tagliagole che li riconoscono come stranieri e qualcuno li accusa addirittura di essere tifosi dell'Orbino.

La presenza di Lapidario può bastare a calmarli, ma se la Cricca risponde alle provocazioni scatta subito una Rissa, che il Secco pretende che venga portata avanti seguendo "il galateo" comune. L'unica differenza è che alla fine del tafferuglio lui stesso prenderà ai perdenti ogni cosa possiedono e non solamente il "giusto risarcimento" per aver sfasciato il locale. E guai a chi fiata.

Scena 2 – Lo chiamavano Tordogo

Per intercettare il convoglio dei giocatori chiamati a sostituire i defunti, e scambiarsi con loro, le Canaglie hanno a disposizione ancora due giorni.

Prima di prendere la via Cappia, le Canaglie possono anche indagare in città, interrogare le famiglie degli atleti defunti e ascoltare le dicerie. Riceveranno informazioni sconnesse, in conflitto l'una con l'altra. C'è chi accusa le ghenghe della città rivale, chi addirittura i Lutti, duchi di Orbino. Infatti il Crimini vince da nove partite consecutive, e il decimo successo rappresenterebbe un'umiliazione ulteriore per gli Orbinati, segnando un primato assoluto.

Altri ancora danno la colpa alla cupola criminese e agli stessi Malavita, visto che la maggior parte dei profeti della città hanno scommesso sulla vittoria del Crimini.

Attacco al podere

Se il Condottiero lo desidera, questo Lavoretto può essere collegato a quello presente nel *Manuale di Ambientazione* e organizzato sempre da Lapidario dei Mali. La partita di veleno di vilupera impiegata nell'intossicare i giocatori del Crimini è proprio quella che sta al centro dei fatti di *Attacco al podere*, anche se di tutta la questione legata alla partita i disgraziati allevatori di vilupera di quell'avventura non sapevano proprio nulla.

Se si sceglie di unire i due lavoretti, la Grincia parla della sfida calcistica già durante il passaggio della Fumarea descritta in *Attacco al podere*, ma allora il giocatore defunto è ancora solo uno e nessuno vi ha associato il veleno.

Terminato quell'incarico, nel frattempo Lapidario spiega che i morti sono diventati quattro e che la faccenda è davvero sospetta, e probabilmente collegata al veleno del podere. A quel punto, avendo visto come lavorano le Canaglie, chiede loro di aiutarlo anche con le profezie truccate di questo scenario.

Lapidario dei Mali

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

La via Cappia è come sempre piuttosto trafficata: si possono incontrare predicatori, ciarlatani, compagnie di ventura, cricche, bravi, tagliaborse, profeti, squadre di birri e mattatori.

Una volta entrati nella foresta di Silvatroce, le Canaglie si imbattono in una compagnia di mattatori chiamati Imboscati (vedi anche pag. 63) che li mettono in guardia su alcuni abomini che abitano quei boschi: corvoragni, torontole, squallidorsi. Gli Imboscati si offrono di scortare le Canaglie, ma vogliono essere pagati 15 Gransoldi per il disturbo.

Se le Canaglie non pagano il servizio degli Imboscati, oltre a imbattersi negli abomini di Silvatroce, troveranno trappole piazzate dagli stessi.

Se li pagano, in aggiunta alla guida, possono sostare per la notte nei Capanni che trovano lungo la strada. I Capanni sono rifugi sicuri usati dagli Imboscati: giacigli spartani, pasti frugali, possibilità di acquistare e riparare armi, armature e oggetti da sopravvivenza. Si possono anche accettare taglie e ricompense riguardanti le bestie della foresta. Ogni capanno ha una stalla dove far riposare e rifocillare gli animali e, finché si paga il dovuto agli Imboscati, nessuno ruba.

Più o meno al terzo giorno di cammino, se sono sopravvissuti alle trappole degli Imboscati e alle mostruosità della foresta, le Canaglie si imbattono nella diligenza che cercavano: quattro pendagli da forca chiamati a sostituire gli atleti defunti, scortati da Tordogo, il feroce impresario che li ha selezionati dalle carceri di Pertugia e venduti al Crimini. Sono 4 **dragoni**, ma privi di armature.

Arrivati a questo punto le canaglie hanno 2 opzioni:

1. Pagare Tordogo e le riserve con la stessa cifra offerta dalla squadra del Crimini per giocare la partita, naturalmente con un piccolo sovrapprezzo, per un totale di 50 Gransoldi.
2. Far parlare l'acciaio. È tempo di snudare la ferramenta e metterli fuorigioco.

In entrambi i casi, le Canaglie possono recuperare abiti e armamenti dei calciatori: stivali chiodati, elmetti, pettorine, spalline, conchigliette, mazze, randelli e tirapugni.

Scena 3 – Frega per la vittoria

Se le Canaglie hanno la grana sufficiente per corrompere la banda di Tordogo, o le lame abbastanza affilate per batterli in uno scontro armato, possono tornare a Crimini e presentarsi al resto della squadra come sostituti. A nessuno importa che siano davvero i giocatori promessi, basta abbiano l'aspetto di gente capace e disposta ad ammazzare sul campo di gioco. È bene ricordare che le regole del gioco permettono di partecipare solo agli umani, e a dotati e selvatici che non diano troppo nell'occhio. Quando rientrano a Crimini, mancano solo due giorni alla partita e in città non si pensa ad altro. Cori e striscioni antisportivi animano e tappezzano la città. Caroselli e ronde di tifosi ovunque, persino le cosche e i birri sono coinvolti nella follia generale.

Le riserve sono adesso ammesse alla Fortezza dello Stadio, dove si svolgono gli ultimi giorni di ritiro della squadra di casa prima della partita. Vengono accolte al campo di allenamento da un manipolo di tifosi agguerriti guidati da Tonino la Carogna e da Norberto Oltraggio, lo storico capitano della squadra. La Carogna e Oltraggio spiegano alle canaglie l'importanza capitale di vincere il decimo scontro consecutivo contro gli acerrimi rivali sportivi dell'Orbino. La Decima, come la chiamano i tifosi, rappresenterebbe un'umiliazione storica, mai accaduta in più di cent'anni di calcio penumbro, e sarebbe accompagnata da parate, spedizioni punitive e settimane di festeggiamenti in tutta la città.

Poi vengono presentati al resto della squadra. Ecco i personaggi principali:

Il capitano: Norberto Oltraggio, detto anche il Divin Squartino. Idolo dei tifosi, controllore indiscusso del centrocampo, colleziona tibie e resti di avversari. Di umili origini, nato nei bassifondi della città, da quando è titolare il Crimini non ha mai perso una sfida contro l'Orbino.
La Carogna: Morgante capo tifoseria, affiliato al clan Vaioli. Dedito al tifo criminale e a ogni tipo di traffico illecito. Responsabile dei cori e dei pestaggi fuori e dentro lo stadio.
L'allenatore: Sbronzo Scannà, un ometto tarchiato, severo e maniacale, perfezionista della tattica, tronfio dei tanti successi ottenuti in carriera, prima da giocatore e poi da allenatore.
Frullo Frulli: Spilungone secco e sbarbato, tutto nervi e cattiveria. Pensa più a offendere che a difendere.
Gorgolino detto Pinna: Attaccabrighe nerboruto dal carattere difficile e dal destro facile.
Vrecchiuti detto il Gaucio: Ometto talentuoso e taciturno, pensa più a non prenderle che a darle.
Farmo detto il Feticcio: Portiere della squadra. Buontempone con braccia scimmiesche e agilità da felino, ama scherzare e prendersi gioco dei novellini. Forte in uscita alta e nel salto dell'allenamento.
Il Medico: Malandro Schiattarella, cupo, freddo e mortifero, di poche parole.

A questo punto le Canaglie devono prendere parte alla partitella di allenamento per decidere formazione, tattiche, titolari e riserve: sopravvissuti e riserve sono abbastanza da mettere su due squadre da sette persone. Anche la Cricca viene divisa tra le due formazioni in maniera casuale.

L'allenamento utilizza le regole del Calcio Penumbro descritte a pag. 64 di questo manuale con le seguenti modifiche: non si gioca la fase di *ingresso in campo* e non è possibile accumulare punti *favore della folla*. In questa fase dell'avventura è inoltre consigliabile giocare un solo tempo della partita.

A fine allenamento, gli atleti rientrano negli spogliatoi, dove ad attenderli c'è il SanMortese caldo, servito dal capo tifoseria Carogna, che si spreca in complimenti, critiche e suggerimenti, e i massaggi lenitivi di Schiattarella, che ristorano gli acciacchi della scazzottata sul campo.

Poi, come da tradizione pre-partita, si va tutti a cena al Castragallo, oggi completamente riservato alla squadra. Potrebbe essere la giusta occasione per indire una Gara di Mangiate tra i calcianti, giocata con la variante Vino buono (vedi *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia*, pag. 58).

Scena 4 – Ogni maledetta profezia

Il giorno seguente, mentre si recano allo stadio, le Canaglie vengono affiancate da un ragazzo di strada che consegna loro un bigliettino, prima di dileguarsi svelto tra la gente che affolla la via. L'inchiostro ocra che macchia il foglio recita il messaggio seguente: "Oggi il Crimini deve perdere. Se sarete d'aiuto avrete l'oro, altrimenti avrete le lame". Il pizzino è firmato "Le Oche Morte".

Per sapere chi siano le Oche Morte, i personaggi possono effettuare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 14. Una Canaglia originaria della Penumbria non ne ha bisogno.

Le Oche Morte sono la più letale ghenga di Orbino: bravi, guappi e assassini della peggior specie.

Si riconoscono facilmente dall'abbigliamento vistoso, corredato sempre da un cappello piumato e un tabarro color ocra.

Purtroppo l'orario di inizio dello scontro è tremendamente vicino e i personaggi dovrebbero affrettarsi verso la propria destinazione. A una manciata di minuti dall'inizio delle partita, alcuni membri della squadra titolare vengono colpiti da formicolii, spossatezza e dolori lancinanti.

I calcianti malconci e febbricitanti vengono soccorsi da Schiattarella, che mette su una pantomima particolarmente convincente nel far finta di essere esasperato e sorpreso del fatto che altri giocatori siano preda di malori improvvisi. Affranto e rammaricato comunica all'allenatore che i calcianti non sono assolutamente in grado di giocare la partita, e toccherà far entrare le riserve. Con un successo in una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15 le Canaglie possono accorgersi che qualcosa negli atteggiamenti del medico non quadra: sembra nervoso e alcune delle sue reazioni parrebbero quasi forzate. Con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15, le Canaglie sono in grado di diagnosticare che i calcianti abbiano ingerito qualcosa di velenoso.

L'inizio della partita è ormai incombente e l'allenatore Sbronzo Scannà, a malincuore, comunica alle Canaglie che devono entrare in campo al posto dei titolari indisposti. Il capitano Oltraggio fortunatamente non mostra alcun sintomo e scenderà in campo al fianco della Cricca.

Anche lui imbastisce un bel teatrino in cui inveisce contro i Santi protettori di Orbino, contro la scarogna, e così via, ma lo fa molto bene, tanto che per accorgersi del fatto che non sia sincero i personaggi devono ottenere un successo in una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17.

Le squadre vengono richiamate per entrare in campo. Allo stadio il clima è infuocato e dagli spalti la Carogna rivolge gesti inequivocabili ai "suoi" giocatori: in caso di sconfitta li aspetta il linciaggio. La formazione delle Canaglie non ha riserve a disposizione.

Nota: *La partita segue le regole del Calcio Penumbro indicate a pag. 64. Il Capitano fallirà ogni prova effettuata durante il primo tempo. Le Canaglie possono notare che si tratta di fallimenti intenzionali superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17.*

Alla fine del primo tempo di gioco, le squadre rientrano nei loro rispettivi spogliatoi. Se le Canaglie non stanno facendo una completa figuraccia in campo, vedranno Schiattarella palesemente sempre più nervoso. Il Dottore quindi tenterà di avvelenare i membri sani della squadra dando loro da bere dell'acqua; tuttavia, la tensione rende il suo tentativo più goffo del previsto e le Canaglie lo possono notare facilmente superando una prova di Saggezza (Intuizione o Percezione) con CD 10.

Se non si accorgono del tentativo maldestro del Dottore, devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti sono avvelenati per 24 ore. Se colgono in flagrante il medico, questo cederà al panico, vuotando il sacco al primo accenno di violenza e crollando in un pianto isterico. I veri mandanti sono altri: il capitano Norberto Oltraggio e la Carogna. Hanno ricattato il medico, minacciando di scannargli moglie e figli.

Oltraggio e la Carogna hanno infatti venduto la partita per una cospicua somma di baiocchi alle Oche Morte, che volevano a tutti costi evitare la decima sconfitta consecutiva dell'Orbino.

Conclusione

Se le Canaglie perdono o decidono di vendersi la partita, dovranno scappare a loro volta da Crimini inseguite da una folla di tifosi inferociti, guidati dalla Carogna che vuole cancellare ogni testimone dei propri intrallazzi. La missione è da considerarsi fallita e la Cricca non potrà più lavorare con Lapidario: "Tutto è male quel che finisce male." conclude lapidario Lapidario.

Se invece riescono a vincere nonostante le interferenze del capitano, hanno 2 opzioni:

1. Unirsi ai festeggiamenti sfrenati della città, che li porterà in trionfo, e approfittare del trambusto per mettere fuori combattimento **Oltraggio** e **La Carogna** per poi consegnarli a Lapidario, che a sua volta li affiderà alle cure dei Casademoni e dei Malavita.
2. Ascoltare quello che i due hanno da dire: **Oltraggio** e **La Carogna** offrono metà della somma ricevuta dalle Oche Morte per sbarazzarsi delle stesse, e non parlare mai più di questa triste pagina sportiva. Se la Cricca accetta, l'indomani all'alba affronterà le **Oche Morte**.

Questo non impedisce alle Canaglie, una volta conclusa la schermaglia con le Oche Morte, di consegnare comunque i due traditori a Lapidario. Dopotutto siamo in Penumbria.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Calciante
(Marmaglia)

Classe Armatura 12
Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate +4
Batoste 4
Mosse Ghigliottina e Giù le Braghe
Slot Mossa 2

Ghigliottina. Come azione il calciante effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione prono a un bersaglio.
Giù le Braghe. Come azione bonus, il calciante effettua un tiro per colpire che infligge la condizione trattenuto a un bersaglio.

Capitano della Squadra di Orbino
(Capoccia)

Classe Armatura 12
Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate +7
Batoste 6
Mosse Osso Sacro, Pugnone in Testa, Schianto e Pugno Vorpale
Slot Mossa 2
Mosse Speciali Scudo Umano
Speciale Possiede il privilegio da rissa Mascella di Ferro (Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, il capitano può rimuovere una condizione che lo affligge)

Osso Sacro. Come azione, il capitano effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione prono a un bersaglio.
Pugnone in Testa. Come azione, il capitano effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione incapacitato a un bersaglio.
Schianto. Come azione, il capitano effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione paralizzato e prono a un bersaglio. Il capitano subisce 1 Batosta.
Pugno Vorpale (Asso nelle Manica). Il capitano può effettuare una Saccagnata che infligge 3 Batoste aggiuntive.
Scudo Umano. Quando il capitano è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per afferrare un membro della marmaglia che subisce il colpo al suo posto.

La Carogna
La Carogna è un **berserker** morgante CM.

Oche Morte
La Cricca delle Oche Morte mandata a Crimini è composta da 7 **malviventi**, 3 **tagliagole**, 1 **dragone**, 1 **guiscardo**.

Oltraggio
Oltraggio è un **gladiatore** umano NM, che possiede con sé solo 1 pugnale nascosto nel parastinchi, con le seguenti modifiche:

Classe Armatura 12

AZIONI
Pugnale. *Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito*: 9 (2d4 + 4) danni perforanti.

Crimini, la Città Cupola

Approfondimento sul luogo più pericoloso di Penumbria e dell'intero Regno

Tutti i difetti e i mali che affliggono le altre città di Penumbria, a Crimini si fanno ancor più duri, letali e pericolosi.

Il governo del feudo è in pugno alla Cupola, l'organizzazione composta dai capi delle più influenti famiglie criminali della regione, che regolamenta i rapporti di forza e il controllo dei traffici illeciti. Il dominio della Cupola criminese si estende ben oltre i confini della città e i suoi tentacoli neri arrivano a lambire quasi ogni angolo di Penumbria, ma è da qui che essa decide e giudica, sancisce e condanna.

La maggiore e più importante famiglia criminese è quella dei Malavita, attualmente a capotavola nelle riunioni della Cupola, e dunque al vertice della piramide gerarchica di tutto il malaffare della regione.

I Malavita sono anche formalmente i duchi del feudo, sistemati al comando dai Gualtieri per sancire uno stato di fatto ed evitare ulteriori guerre interne.

I Malavita sono imparentati con la genia istrania dei Casademoni, trapiantata in Penumbria da generazioni, sicari e corsari per tutte le acque. Oltre a essere il braccio esecutivo più violento dei Malavita, i Casademoni controllano il giro delle profezie e del gioco d'azzardo in città.

Oltre ai Malavita e ai Casademoni, le famiglie più potenti dell'organizzazione sono quelle del clan Vaioli, del clan Reati, del clan Fecola e del clan Spranghini.

I Vaioli sono molto legati alle tradizioni e al rispetto dell'Etichetta; controllano le case d'appuntamenti e lo sfruttamento, in maniera spesso – appunto – tradizionale, ovvero con violenza e ritorsioni senza appello.

Al contrario dei Vaioli, i Reati sono una famiglia violenta e imprevedibile, che controlla il giro degli scippi, di furti e rapine di bassa lega, e i combattimenti clandestini tra uomini e belve.

I Fecola costituiscono una famiglia di trafficanti di distillati clandestini, veleni e droghe, che controlla la maggior parte delle distillerie e dei laboratori alchemici, e tutte le piazze di spaccio cittadine per tali sostanze.

Infine, gli Spranghini, famiglia di usurai, allibratori, ricettatori e contrabbandieri; possiedono la cosa più simile ai banchi e ai negozi di pegno di Crimini e sono i tesorieri della Cupola.

Le Leggi di Crimini: L'Etichetta

Ogni guappo, sgherro o birro corrotto affiliato a una famiglia mafiosa della Cupola Criminese o a una ghenga, deve necessariamente sottostare a un codice di comportamento criminale, detto Etichetta, che riguarda anche i potenti capifamiglia.

Uno di questi può pretendere per esempio un favore da un altro capo in cambio di un pegno d'onore, che può essere riscosso in qualsiasi momento e non può essere assolutamente rifiutato, pena la sanguinosa ritorsione dell'intera affiliazione criminale.

Altra legge fondamentale è che nessun affiliato può essere ucciso senza l'autorizzazione di un capofamiglia, che a sua volta deve rendere conto del cadavere agli altri padrini.

Infine, la divisione dei traffici è netta e territoriale. Qualsiasi affiliato o indipendente che voglia mettersi in affari deve rispettare confini e gerarchie. Chi si rifiuta di pagare o evade volontariamente la "stecca" subisce ritorsioni gravi e permanenti.

Malgrado le promesse, le faide tra cosche e ghenghe si basano su tregue effimere, incrinabili al minimo sgarbo, e l'Etichetta è dopotutto solo una flebile convenzione per impedire alla gente di ammazzarsi tutto il giorno. Quando si giunge al momento delle lame, i don e i capighenga chiamano i propri sgherri "ai paglericci" e i confini della città si allagano di sangue, fino alla resa del più debole o al conclave riparatore.

I Bravi Ragazzi

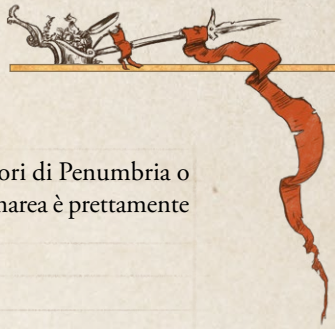
Crimini è la città più violenta e pericolosa del Regno, e il suo feudo vessato e insanguinato non è da meno.

Per gli accidenti e gli sgarbi della natura, da queste parti ci si appella alla misericordia dei Santi, ma per quelli degli uomini è possibile rivolgersi all'acciaio di un bravo. Sempre che si abbia abbastanza oro per asservirlo.

Un bravo di Crimini può essere facilmente scambiato con un birro, o un affiliato delle cosche, e non sarebbe scorretto: la differenza di fondo sta nel fatto che un bravo risponde solo a se stesso della sua condotta. Non ha Etichetta, né grado gerarchico, né connessioni familiari: è un cane sciolto che morde un tanto a stoccata. I tipici bravi ragazzi criminesi sono versati nella scherma penumbra e nell'impiego di tutte le armi ravvicinate e a distanza, pur prediligendo spade, stocchi, mancine e fioretti. Sanno cavalcare, mentire, parlare più lingue, scrivere e far di conto – soprattutto di conto – leggere mappe e all'occorrenza calarsi nei panni del ladro e dello scassinatore. Uno o più bravi possono essere assunti come scorta da un mercante cittadino, un diplomatico, una compagnia di mattatori o chiunque percorra contrade ostili e banditesche e lo paghi abbastanza per farlo. Per le vie della Città Cupola, un bravo svolge in genere funzioni di guardia del corpo a profeti, commercianti, maggiorenti, tenutarie e ai loro dipendenti e familiari.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Lorenzo Anguillozzi (role #2902270)



Quando invece un bravo lavora per sé, o raramente in coppia con un socio, lo fa come cacciatore di uomini. La Penumbria è un vivaio di mascalzoni, briganti e fuoriusciti sulla cui testa pende una taglia, ma qui nessun inviato di Equitaglia si permetterebbe di avvicinarsi. Sebbene spinoso, procacciare colli alla forca dei don della città, dei signori di Penumbria o perfino di fuggitivi da riportare oltre la Fumarea è prettamente un mestiere da bravi.

Legenda per le Canaglie

1. **Via Cappia.** L'antica strada che attraversa tutta la Penumbria da sud a nord sembra risalire ai tempi dell'Impero o a chissà quale civiltà penumbra dimenticata. Il suo attuale nome deriva dalla malsana abitudine di agghindarla di forche, ufficiali o alla buona.

2. **Fortezza dello Stadio.** Il centro della vita sociale di Crimini è lo stadio, dove si tengono le mattanze, le lotte tra belve e mattatori e le partite di calcio penumbro; vista la situazione, questo centro sportivo è fortificato e presidiato come una roccaforte. Anche gli alloggi per calcianti, mattatori e belve sembrano più prigioni che altro.

3. **Corso Latitanti.** La strada principale della città, a esclusione della Via Cappia. Le poche botteghe di lusso e i mercanti più in vista di Crimini, in genere fornitori e protetti dei Malavita, si raggruppano tutti qui.

4. **Basilica di San Malvagio.** È quella preferita dalle cosche più abiette della città: Casademoni, Reati e Fecola tra tutti.

5. **Palazzo Malavita.** È il covo (se così si può dire) della cosca principale di Crimini, talmente potente e ramificata da aver ottenuto una investitura formale dai signori della regione. La base operativa della Cupola è una fortezza vera e propria, da tempo occupata e presidiata dai tagliagole e dai bravi della cosca.

6. **Basilica di San Lazzarone.** Sorge al centro del rione più povero di Crimini, quello più vessato e tormentato da bande, cosche e sfruttatori di ogni genere. Nonostante l'aura di lassismo e inettitudine che la tradizione popolare attribuisce al Santo (o proprio per quello), Lazzarone è particolarmente venerato da tutti quelli che non si possono affidare a protettori più efficienti.

7. **Cattedrale di San Guigno.** È l'architettura sacra più in vista della città. Qui hanno luogo i lugubri rituali religiosi che fanno capo ai prelati della regione, così diversi da quelli del resto del Regno.

8. **Ponte dei Ricatti.** È notoriamente quello su cui si incontrano gli innamorati di Crimini: qui il più infame della coppia finisce per ricattare l'altro o l'altra tramite gravidanze impreviste, coercizione morale e minacce, imponendo matrimoni riparatori o di convenienza. È usanza poi che il vessatore si allontani dal ponte per primo, lasciando all'altro la possibilità di farla finita tra i gorghi del Tenebro, o di accettare il ricatto; in questo caso la vittima lega una catena ai tralicci del ponte per simboleggiare l'avvenuto assoggettamento.

9. **Piazza del Mandante.** Il luogo ideale dove ingaggiare bravi, mercenari e assassini, o (per questi ultimi) venire ingaggiati da cosche, bande e mandanti di ogni genere. Gli sgherri dei Reati controllano che tutto proceda a dovere.

10. **Via dei Forcaioli.** È il centro del rione direttamente controllato dagli Spranghini. Qui hanno sede diversi banchi di pegno, usurai, ricettatori e contrabbandieri controllati dalla cosca, ma anche azzeccagarbugli, giudici, amministratori e impresari delle poche attività pubbliche della città.

11. **Piazza degli Scippi.** Attorno a questo slargo fangoso si estende uno dei rioni più poveri della già disgraziata Crimini, conteso tra i Reati e i Fecola. L'unica zona ancora più miserabile è quella che si trova oltre il Ramo Morto e questo è un grande motivo di vanto di chi ha il coraggio di aggirarsi da queste parti.

12. **Piazza dei Randelli.** È il centro dell'Isola che sorge alla foce del Tenebro, tra il braccio principale e il Ramo Morto, così chiamato per il cadavere che viene fatto trovare per tradizione al mattino incastrato alla grata di uscita delle acque. Questo slargo sfocia nel piccolo e fetido porto cittadino, controllato dai Fecola che fungono al contempo da doganieri e contrabbandieri.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Legenda per il Condottiero

1. **Porta delle Forche.** La porta meridionale della città, sotto cui passa la Via Cappia, è quella destinata alle pubbliche impiccagioni. Il tenente della guarnigione ha una predilizione per ciarpame magico e reliquie provenienti da oltre la Fumarea e non perderà occasione di sequestrare qualsiasi proprietà del genere ai viaggiatori. Benvenuti a Crimini!

2. **Castragallo.** Per metà balera e per metà bisca, questo edificio affacciato su Via Iniqua è il quartier generale dei Casademoni. Rispetto alla comune bettola criminese, il Castragallo è un postribolo di tutto rispetto. Il mobilio è curato, al limite del pacchiano, la merce di prima qualità. Sono esposti i migliori vini e distillati penumbri e molti altri importati da oltre la Fumarea: Infernet Malebranca, Amaro del Capro, Amaro Averno, Nero Diavola, Schianti e via discorrendo. La balera è piuttosto movimentata ed è gestita da generazioni dai Casademoni, che si occupano tra le altre cose del giro delle profezie cittadine per conto dei Malavita. "Compra la tua sorte dallo Spacciamorte" è il motto della famiglia Casademoni ed è impresso sull'insegna della balera. Il tenutario del Castragallo è il Secco, guappo impomatato e farcito d'oro, tutto ossa, nervi e cattive maniere. Lo si può trovare a bighellonare tra i tavoli da gioco, al bancone e a sbeffeggiare vecchi e nuovi avventori. È uno spaccone e provoca la clientela con gli insulti più disparati. Accoglierà i nuovi arrivati mostrando la lama di un pugnale col manico in avorio e un: "Baciamo le Lame". Bisogna baciare letteralmente la lama del suo pugnale o saranno guai seri. Il Castragallo è anche la base operativa di Lapidario de' Mali, un traffichino di second'ordine di Crimini, noto per l'eccezionale nomea di essere un mandante onesto.

3. **Mercato Nero.** In questa piazza, situata in uno slargo della Via Cappia, si tiene ogni giorno il Mercato cittadino. A parte tutte le solite cose che si possono acquistare in un qualsiasi mercato, qui vengono anche venduti alla luce del giorno ogni sorta di merce contrabbandata, rubata, falsa e ricettata, comprese reliquie, ciarpame magico, armi e oggetti speciali. Ognuno di questi oggetti è da considerarsi scadente o contraffatto.

4. **La Piada D'Oro.** Questa balera d'alto bordo fortificata è il luogo più importante in città dove esibirsi per bardi, arlecchini, menestrelli, guappi e artisti d'ogni genere, soprattutto con la garanzia (di solito) di uscirne senza pestaggi o scherno. È anche il quartier generale della famiglia Spranghini e – si dice – anche la loro tesoreria. Riuscire a saccheggiarne le segrete potrebbe essere il Colpo Grosso più fruttuoso dell'intera Penumbria, ma di sicuro anche il più pericoloso.

5. **Gran Guigno.** È un teatro cadente e nascosto in fondo a un vicolo buio e minaccioso, ricavato da una vecchia cappella dedicata a San Guigno e dotata di vaste segrete e catacombe. Questo teatro di marionette, di spettacoli di mimi e di arte perversa ha una fama maledetta e inquietante anche per i Criminesi, per le messe in scena macabre e le innumerevoli sparizioni che vi avverrebbero. Spogliarelli, rappresentazioni fosche e mutilazioni, scene di tortura e di violenza, trucchi ed effetti speciali lugubri e sanguinosi si avvicendano sul suo palco maledetto e sulle innumerevoli "camere sul retro". Qualcuno dice che il teatro sia gestito da una masnada di folli Guignoli, gli stessi che apparirebbero in varie forme come attori e protagonisti degli spettacoli.

6. **Il Canile.** Questo capannone fetido e ben recintato è il covo della cosca dei Reati, nonché la sede principale utilizzata dagli allevatori e dai mattatori della famiglia per gli incontri tra animali, mostri e uomini. Oltre a gabbie sporche e insanguinate utilizzate per l'allevamento di cani, corvoragni e altre belve da combattimento, nelle prigioni del Canile sono rinchiusi vittime prese a caso, debitori, insolventi e mostri portati in città da bracconieri e ranger.

7. **La Bambagia.** Questa bisca/balera ha due facce opposte: quella che fronteggia la via Cappia è relativamente pulita e accattivante, ed è conosciuta come uno dei locali più in vista di Crimini. Dietro la facciata, il palazzo affonda nei fanghi e nei liquami dell'Isola, con le uscite sul retro che si aprono tra i più lerci e sordidi vicoli di Crimini. È il covo principale e il quartier generale del clan Fecola.

8. **Magazzino degli Sgarri.** Tra i vari magazzini degradati che si trovano sull'Isola, questo in particolare è animato – soprattutto di notte – da costanti andirivieni. Si tratta del covo a Crimini degli Sgarri, una delle ciurme che affliggono il Mare Monstrum e fanno parte ufficialmente dei pirati di Scotenna. I suoi depositi e moli sono utilizzati come base dei pirati in città. Chi volesse lasciare Crimini via mare in maniera segreta, o trattare merce di contrabbando proveniente da Scotenna avrà qui pane per i suoi denti.

9. **Torre dei Dragoni.** Questa torre in disuso è stata occupata da un contingente di dragoni di Orbino e rappresenta la base operativa di questa compagnia in città. I dragoni non sono autorizzati a interferire con gli affari della Cupola, ma usano il loro covo come centro di arruolamento, spionaggio e corruzione.

Fiume Tenebro

Legenda per il Condottiero

1. Porta delle Forche
2. Castragallo
3. Mercato Nero
4. La Piada D'Oro
5. Gran Guigno
6. Il Canile
7. La Bambagia
8. Magazzino degli Sgarri
9. Torre dei Dragoni
10. Villa Velenosa

Ramo Morto

Crimini

Baciamo le Lame

10. Villa Velenosa. Questa casa di piacere "di lusso" è la più nota e meglio frequentata di Crimini, se così si può dire. Il palazzo è anche il covo della cosca dei Vaioli e il loro quartier generale, e tutti quelli che ci lavorano fanno anche la spia e rifilano coltellate a tradimento per conto dei loro pericolosi padroni.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

L'Antico Vaso

Lavoretto ambientato nelle Contrade Dimenticate per Canaglie patentate (5° livello), di Masa.

Introduzione per le Canaglie

Si dice che giù al molo sia arrivato uno straniero con le borse cariche di Gransoldi, e pare che stia cercando una cricca che possa svolgere un lavoretto per lui. Qualcosa di segreto, forse pericoloso, ma di certo ben remunerato.

Ingolosite dalla notizia, o spedite a calci dal loro Capobanda, le Canaglie si recano al punto di ritrovo, proprio dietro la banchina che i contrabbandieri usano per i loro affari, ma lì una brutta sorpresa li attende. Sembra che tutte le cricche della città abbiano fiutato il colpo grosso e siano pronte a convincere il misterioso committente che sono proprio loro le canaglie giuste da assoldare.

I personaggi si trovano un angolino appartato e restano in attesa del proprio turno, mentre un paggetto vestito con merletti e broccato chiama una alla volta le cricche, per condurle all'interno di un magazzino anonimo ai margini del porto.

Retroscena per il Condottiero

L'Uomo dell'Oltremonte è un malebranche che vuole potenziare il proprio retaggio infernale e il proprio conto in banco terreno. Dopo svariate ricerche, ha saputo dell'esistenza di un vecchio artefatto draconiano che pare si trovi da qualche parte nelle Contrade Dimenticate, e che potrebbe fare al caso suo: l'Antico Vaso di Collenero.

Ma lui non è l'unico a cercarlo. La Dama in Giallo, sua antica nemesi, possiede le sue stesse informazioni e tenterà di tutto per sottrarglielo. Quindi, per evitare fughe di informazioni, l'Uomo dell'Oltremonte fornirà le notizie corrette soltanto alle canaglie che vorrà ingaggiare.

Una volta scelta dal committente, la Cricca dei personaggi si avvicina alle Contrade Dimenticate grazie a un passaggio via mare, per poi proseguire con la diligenza della Dama in Giallo, bramosa di infinocchiarli affinché facciano il lavoro sporco per lei.

Esplorata la Valle degli Orchi e recuperato il vaso, la nobildonna attuerà il suo piano e cercherà di sottrarre l'artefatto alle Canaglie. Risolta la questione, la Cricca può riportare il vaso dall'Uomo dell'Oltremonte e riscattare la ricompensa, oppure naturalmente provare a fregarlo...

Scena 1 – L'Uomo dell'Oltremonte ha detto sì

Le Canaglie vengono chiamate al cospetto dell'Uomo dell'Oltremonte e devono far di tutto per cercare di convincerlo ad affidare loro la missione.

Scena 2 – Il nasello del Capitan Trovaci

Le Canaglie si imbarcano sul peschereccio di Capitan Trovaci e compiono una parte del viaggio verso la Valle degli Orchi.

Scena 3 – Il languorino della Dama in Giallo

Per raggiungere le Contrade Dimenticate si deve proseguire via terra; in aiuto delle Canaglie appare una nobildonna che afferma di esser stata assoldata per scortarle fino a Fizzonato.

Scena 4 A – Il bucato della nonnina

Una vecchia collezionista di vasi si rivela essere la vestale di un culto della Granbestia, che tenterà di sacrificare le Canaglie nelle sue vasche di acidi sbiancanti.

Scena 4 B – Il Mulino Candido

Un mugnaio orco allergico ai visitatori pare conoscere molto bene la valle e i suoi segreti.

Scena 5 – Il minestrone della Valle degli Orchi

L'ultimo orco della valle usa l'Antico Vaso per cucinare minestroni. Davvero. Forse sarebbe il caso di riprenderselo.

Scena 6 – L'Antico Vaso va portato in salvo

Il vaso è consegnato al committente e i soldi incassati. Eppure c'è qualcosa di storto in quello che accade all'Uomo dell'Oltremonte... le ha sempre avute quelle corna enormi?

Conclusione

Tra l'Uomo del Monte e la Dama in Giallo, sarà già tanto se la cricca riesce a lasciarsi alle spalle questi demoniaci perdigiorno e portare a casa la scarsella...

In caso la cosa funzioni, tutti a festeggiare con i dovuti bagordi!

Scena 1 – L'Uomo dell'Oltremonte ha detto sì!

Il sole picchia duro sulle cape senza berretti quando arriva il turno della Cricca. Il paggetto li scorta in un angolo del magazzino addobbato di tappeti e arazzi. L'Uomo dell'Oltremonte è un tizio di mezza età, ben vestito di bianco e con tratti scolpiti a colpi di roncola, che li fissa mentre con un coltellaccio stacca dei bocconi gialli da uno strano frutto succoso mai visto prima. Il paggetto prende la parola e invita le Canaglie a presentarsi e a spiegare perché siano la migliore scelta possibile.

Qualsiasi cosa diranno le Canaglie, l'Uomo dell'Oltremonte rimarrà sempre in silenzio, a fissarli con il suo sguardo inquietante, lasciando che sia il paggio a porre le domande. Superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14, si può notare che il retaggio dell'uomo non è propriamente umano. Una volta terminata la presentazione, il paggetto li scorta di nuovo fuori, rivelando che a breve comunicheranno la decisione.

In qualche maniera la Cricca è riuscita a convincere l'Uomo dell'Oltremonte con la propria presentazione, infatti, il paggetto correrà incontro loro gridando "L'Uomo dell'Oltremonte ha detto sì!" tenendo in mano una cartapecora sigillata.

Le istruzioni sono molto semplici: un Antico Vaso si trova da qualche parte nelle Contrade Dimenticate, in un luogo chiamato la Valle degli Orchi. Già dal nome non sembra una passeggiata. Il vaso va trovato e riportato al porto di da cui la Cricca è salpata. Allegati alla lettera, un disegno del vaso e lettere di passaggio da consegnare a Capitan Trovaci, qualche molo più avanti, e la promessa di un pagamento pari a 400 Gransoldi.

Scena 2 – Il nasello del Capitan Trovaci

L'*Occhiodipesce* (nave a vela) è il peschereccio più sgangherato su cui avete posato gli occhi. Capitan Riccardo Trovaci è un vecchio lupo di mare nella sua perfetta divisa scolorita dal sole. La sua ciurma è composta da ragazzini entusiasti di scorticarsi le mani sulle sartie e sfregare le assi del ponte. Il committente ha già pagato il viaggio, compreso rancio a base di una quantità infinita di nasello pastellato che il capitano serve a bordo a tutte le ore.

Durante il viaggio, la Cricca scopre molte dicerie sulla Valle degli Orchi e sulle Contrade Dimenticate. Sono quasi tutte false, perché nessuno in realtà ne sa molto. Sta alla discrezione del Condottiero inventare le fanfaronate più assurde e incredibili (nel senso che proprio nessuno ci crederebbe), usando i riferimenti che si trovano sul *Manuale di Ambientazione*. Le uniche notizie certe sono due: che all'imbocco della valle c'è una sola città, Fizzonato, famosa per il suo mercato itinerante di mobilia sgangherata, e che la contrada è coperta quasi per intero da piantagioni di ortaggi che crescono durante il giorno e congelano durante la notte, per via della particolare escursione termica che si trova laggiù.

Non succede molto altro, se non che, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, si può notare che spesso un delfino sembra seguire la nave e pare molto curioso riguardo a quello che sta succedendo sul ponte.

Nota: *Durante il viaggio per mare fino a Forgia, l'approdo prescelto, il Condottiero può mettere in scena una tempesta, un assalto pirata o un confronto con mostri marini, anche in base al porto da cui era salpata la Cricca.*

Possibili incontri via mare

Nave pirata

Un piccola ciurma di tagliagomene composta da 8 pirati di Quinotaria (**banditi**) e il loro capitano (**duellante**) tenta di abbordare l'Occhiodipesce. Le Canaglie hanno a disposizione 10 minuti dall'avvistamento della nave pirata prima che questa raggiunga il loro peschereccio.

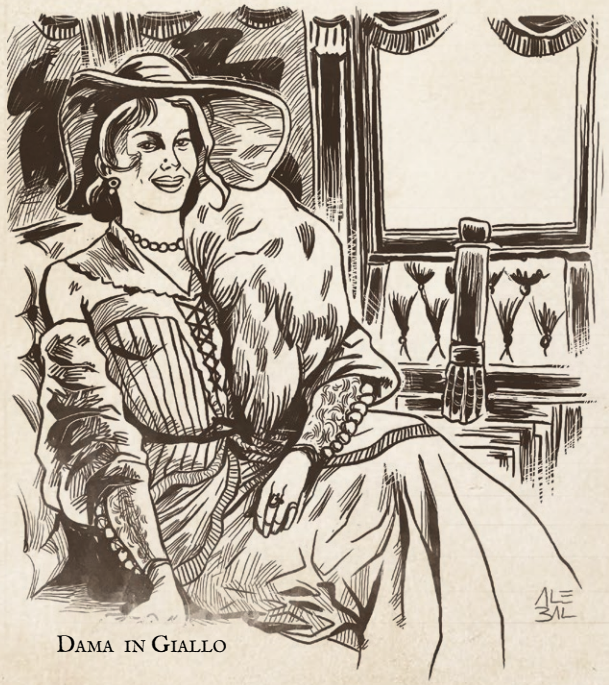
Mostro marino

Attirato da qualche avanzo di nasello, uno **squalo gigante** attacca il peschereccio. La bestia enorme si abbatte sulla nave e se non viene scacciata in fretta potrebbe addirittura farla colare a picco. Dopo aver subito 50 danni, lo squalo si allontana in cerca di una preda meno combattiva.

Scena 3 – Il languorino della Dama in Giallo

Lasciato l'Occhiodipesce al porto di Forgia, la Cricca è accolta da un cocchiere in tenuta impeccabile che sfoggia un paio di baffetti molto di moda nel Falcamonte. Conduce a una diligenza spaziosa, trainata da un tiro di cavalli che qualsiasi canaglia venderebbe per un bel gruzzolo, e scortata da alcuni bravacci con il volto da tagliagole.

All'interno li attende una madama dai tratti delicati e un vestito giallo di gran pregio. La donna afferma di essere stata inviata dall'Uomo dell'Oltremonte e sarà lei ad accompagnare le Canaglie fino alle Contrade, allietando il viaggio con dolcetti al gusto di nocciola di cui è particolarmente ghiotta.



Dama in Giallo

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Se le Canaglie indagano, scoprono che c'è qualcosa di strano nella donna. In realtà è anche lei una malebranche che tiene nascosta la sua natura infernale sotto le gonne. È molto spigliata e farà di tutto per ingraziarsi i personaggi, per poi poter fregare loro il vaso. Inoltre, la donna non è affatto in accordi con l'Uomo dell'Oltremonte, ma anzi una sua concorrente.

Solo superando una prova di Saggezza (Intuire) con CD 22 le Canaglie possono scoprire che non è del tutto sincera nel suo essere affabile. Se le Canaglie mangiano i dolcetti, dovranno superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13 altrimenti saranno affascinati dalla Dama per 24 ore o finché la Dama o i suoi compagni non li danneggiano in qualche modo. Le Canaglie affascinate considerano la Dama una figura conosciuta e amichevole.

Se la Cricca scopre i sotterfugi della Dama e la affronta, lei tenterà semplicemente di offrire loro una cifra più alta per il vaso: la stessa offerta dal suo concorrente +10%. Eventuali trattative possono far salire l'offerta fino a un +50%.

Se si arriva allo scontro, la Cricca può anche fregarsi carrozza e cavalli, ma deve prima sconfiggere la Dama in Giallo (NM malebranche **spia**), Ambrogio il cocchiere (LN umano **dragone**) e i sei bravi (NM umani **malvivente**).

Altrimenti, il viaggio in diligenza dura una settimana, prima di raggiungere le Contrade Dimenticate e la Valle degli Orchi.

Quando la diligenza raggiunge Fizzonato, la Dama in Giallo (se ancora presente) prende alloggio in una locanda, dichiarando che attenderà lì le Canaglie. Fizzonato è un paesino composto da una metà di catapecchie di legno con il tetto marcito e l'altra di ruderi con i muri di pietra mezzo crollati. Solo un edificio pare messo meglio degli altri, un torrione che si affaccia sulla piazza centrale, con una pesante porta di metallo.

Al centro del villaggio, il grande spiazzo di terra battuta è occupato da bancarelle e strilloni che cercando di rifilare la propria merce, perlopiù composta da mobili tarlati e suppellettili che non regalereste neanche al vostro peggior nemico. Qui è possibile trovare qualsiasi oggetto di equipaggiamento o servizio di cui le Canaglie possano avere bisogno, ma è tutto scadente o contraffatto.

Ci sono inoltre diversi vasai e ceramisti nel mercato, ma nessuno sembra sapere nulla dell'Antico Vaso.

Parlando con la gente del villaggio, le Canaglie possono però scoprire che a nord, in mezzo a un boschetto, abita una vecchina con la fissazione del pulito – sono proprio pazzi nelle Contrade Dimenticate! – e per i vasi particolari.

Inoltre, se parlano con qualche anziano, possono apprendere che a sud del villaggio si trova un mulino il cui Orco mugnaio conosce vita, morte e miracolari della Valle; se c'è qualcuno che potrebbe sapere qualcosa del vaso, di sicuro è lui. Pare che sia l'ultimo Orco della Valle ma non è sempre stato amichevole.

Restano quindi da ispezionare il mulino candido e la casa della nonnina, sebbene quest'ultima è la più vicina.

Scena 4 A – Il bucato della nonnina

Se le Canaglie vanno in cerca della nonnina, man mano che si avvicinano un insolito aroma di lavanda pervade l'aria, fino a che si ritrovano in mezzo a una ragnatela di fili su cui sono stessi panni da bucato ben puliti. Al centro, una baracca con il tetto di paglia si staglia in mezzo ad alcune vasche piene di un liquido trasparente che puzza tanto da far girar la testa. Durante l'avvicinamento nel bosco, e superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17, le Canaglie posso notare che un passerotto sembra seguirli dall'alto dei rami.

Una vecchina ingobbita ma gioviale si avvicina, dando loro il benvenuto. Alle sue spalle si trovano un morgante alto e muscoloso, completamente privo di capelli, e una marionetta a cui è stato applicato del pelo di capra per farla assomigliare a una sorta di orsetto bianco in miniatura.

La **Nonnina** è in realtà una befana, di quelle particolarmente perfide, e non aspettava altro che degli ignari visitatori si presentassero alla sua casa proprio il giorno dei sacrifici umani. Lindo (CN morgante **pagano**) è la sua guardia del corpo, un bruto senza cervello completamente soggiogato. Coccoloso (NM marionetta **tagliagola**) è un infame, logorroico, figlio di buona quercia, molto rapido nei suoi attacchi furtivi.

La Nonnina conferma alle Canaglie di possedere una vasta collezione di vasi e li invita all'interno della casa per mostrarglieli. All'interno dell'abitazione ci sono effettivamente molte ceramiche di antica fattura, ma superando una prova di Intelligenza (Arcano o Religione) con CD 13, è possibile notare che sono perlopiù ricoperti di simboli sacrileghi e disposti in una sorta di pentacolo. L'intento della Nonnina è quello di drogare le Canaglie con una tisana e sacrificarli nelle sue vasche nel nome della Granbestia. Se le Canaglie accettano di bere, dopo che Coccoloso avrà preso un sorso dicendo che la bevanda è "Fenomenale!", devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o vengono avvelenate per 1 minuto. Un personaggio avvelenato in questo modo cade privo di sensi. Il personaggio si sveglia se subisce danni o se qualcuno usa un'azione per risvegliarlo, scuotendolo o schiaffeggiandolo.

Il folle trio rappresenta uno scontro ostico, ma se le Canaglie rifiutano di bere e si fanno guardinghe, eliminano Lindo o minacciano Coccoloso, allora la befana smetterà di minacciarli e li lascerà andare.

Se messa alle strette, la Nonnina confessa che per un certo periodo ha avuto il vaso infernale, ma che gli è stato rubato mesi or sono da una figura grossa e furtiva che è fuggita verso un punto ben preciso della Valle degli Orchi (che può indicare), dove ne ha perso le tracce.

Scena 4 B – Il Mulino Candido

Il mulino compare all'orizzonte ma, nonostante la distanza si accorci regolarmente, l'edificio sembra sempre lontano. Man mano che le canaglie si avvicinano, capiscono che gli occhi li hanno ingannati. La costruzione è monumentale, costruita in scala per un gigante, con le pareti bianche dipinte di fresco con un pennello gigante adagiato lì di fianco. La fragranza di biscotti appena sfornati permea l'aria.

Durante l'avvicinamento, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 16 potranno notare strani riflessi del sole, causati da una marmotta che stringe tra le zampe della carta lucida, e pare molto interessata alle Canaglie. Una volta raggiunto, il mulino pare sgombro, ma sia la porta che le finestre sono chiuse. C'è una stalla, ma al suo interno si trova solo una mucca pezzata enorme, con macchie lilla, che porta al collo una targa su cui spicca il nome Lola. Nello stallo adiacente sorge un guazzabuglio di rami e pezzi di fieno al cui centro è adagiato un uovo gigantesco.

Se le Canaglie riescono ad arrampicarsi e guardare dalla finestra del mulino, noteranno che un grande vaso molto simile a quello che cercano è appoggiato in cima a un tavolo. Per entrare possono scassinare la serratura di una delle finestre con degli arnesi da scasso superando una prova di Destrezza con CD 12. In alternativa possono rompere un vetro, ma questo mette sul chi vive Rosella, la gallina da guardia gigante, che andrà subito a chiamare Bandiera, il proprietario del mulino.

Per raggiungere il vaso è necessaria una prova di Forza (Atletica) con CD 14 per riuscire a scalare il tavolo, altrimenti è possibile danneggiare il tavolo da basso usando uno degli arnesi abbandonati nell'angolo. All'interno dell'enorme cucina non c'è molto altro, a parte dei frollini appena sfornati grandi come torte e una mappa della valle srotolata in piena vista. Quest'ultima segnala i luoghi principali del luogo, con appunti vari su dove recuperare la frutta e gli ortaggi migliori, ma una zona è segnata con una grande X, un teschio e un'enorme creatura umanoide stilizzata.

Una volta usciti dal mulino, se le Canaglie hanno fatto rumore, si troveranno di fronte **Bandiera** e **Rosella**, molto infastiditi dell'intrusione. Al gigante prudono le mani, ma se le Canaglie riescono a parlamentare, evita di malmenarli e farli beccare dalla gallina gargantuesca, in cambio di petecchioni per riparare i danni e la promessa di sistemare il piccolo problema che lo affligge: qualcuno continua a rubare le sue scorte e sembra che provenga dalla zona segnata sulla mappa.

Scena 5 – Il minestrone della Valle degli Orchi

Seguendo le istruzioni della mappa o le indicazioni della nonnina, le Canaglie si avvicinano alla zona della Valle degli Orchi, il loro obiettivo. Si tratta di un luogo pieno di ortaggi che crescono in maniera naturale, senza alcuno che li coltivi, e dalle dimensioni colossali. Appena dietro alcune piante di pomodori mezzi congelati grandi come meloni, si nota del fumo alzarsi da oltre le coltivazioni. Andando in quella direzione la Cricca scopre che dopotutto vi è un altro orco nella valle...

Coperto da una minuscola – su di lui – pelle d'orso, **Delongo** sta danzando attorno a un focolare. Incredibile a dirsi, alcune piccole nuvole si formano proprio sopra un contenitore di ceramica e lo riempiono con uno scroscio d'acqua improvviso: ecco finalmente l'Antico Vaso che le Canaglie stanno cercando!

Delongo prende il vaso e lo usa per riempire una pentola sul fuoco, in cui poi butta dentro alcune verdure congelate da una grande scorta che tiene nella spelonca in cui vive.

Il tempo delle sottigliezze è finito, il vaso è pronto per essere recuperato, anche se c'è un orco da togliere di mezzo.

Scena 6 – L'Antico Vaso va portato in salvo

Se le Canaglie riescono a prendere il vaso, possono tornare a Fizzonato.

Se non si sono precedentemente occupati della Dama in Giallo, la troveranno qui ad attenderli. Il cocchiere Ambrogio si incarica di mettere al sicuro il vaso sulla diligenza mentre il gruppo può effettivamente dedicarsi a una notte o una giornata di riposo. Sia che le Canaglie abbiano preso accordi con la Dama in Giallo, sia che pensino si tratti di un agente dell'Uomo dell'Oltremonte, non cambia il fatto che la donna proverà a fregarli. Se quindi non si accorgono che c'è puzza di imbroglio, la diligenza si allontanerà discendendo di nuovo verso l'Ausonia di gran carriera, e le Canaglie dovranno inseguirla e affrontare tutta la compagnia.

Nel caso invece la Dama in Giallo sia già stata sistemata, le Canaglie possono portare il vaso dall'Uomo dell'Oltremonte per la ricompensa, tornando indietro sul peschereccio di Capitan Trovaci.

Conclusione

Alla consegna dell'Antico Vaso, l'Uomo dell'Oltremonte paga tutto il dovuto, più un extra in caso le Canaglie abbiano tolto di mezzo la Dama in Giallo (altri 50 Gransoldi). Il paggetto porge una borsetta gonfia di monete e invita la Cricca ad andarsene in modo un po' sgarbato.

Se le Canaglie decidono di restare, o di spiare per cercare di capire a cosa serva il vaso, scoprono che L'Uomo dell'Oltremonte versa dell'Amaro Averno al suo interno. Lo straniero ne beve un gran sorso e un paio di corna gli compare sulla fronte, assieme a una coda e del folto pelo che spunta dai vestiti bianchi. "L'Uomo" si rivela per quello che è davvero, un **malacoda**...

Nota: *Se la Cricca decide di fronteggiarlo, deve sapere che si troverà di fronte un combattimento molto duro, ma se ne uscirà vittoriosa potrà appropriarsi di tutte le monete sonanti contenute nel magazzino, assieme alla mobilia pregiata e ai ricchi vestiti. Il Condottiero è libero di decidere quali mirabolanti oggetti e tesori le Canaglie possano trovare nel magazzino una volta riuscita l'ardua impresa di sconfiggere il malacoda.*

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Bandiera

Bandiera è un **orco cattivo** con le seguenti modifiche:

Allineamento N
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
COS 16 (**+3**)
Sfida 5 (1.800 PE)

POTERI UNICI
Bandiera non possiede alcun potere unico

Delongo

Delongo è un **orco cattivo** con le seguenti modifiche:

POTERI UNICI
Delongo possiede il potere unico *Incantesimi Innati*

Nonnina

La nonnina è una **befana** con le seguenti modifiche:

La nonnina possiede *Malevoleza 1*

POTERI UNICI
La nonnina possiede il potere unico *Gomitolo*

Rosella

La gigantesca gallina Rosella è un temibile avversario, capace di fare a pezzi una malcapitata Canaglia in pochi attimi. L'unico in grado di ammansire l'animale fandonico è Bandiera.

Rosella

Bestia Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (**+4**)	15 (**+2**)	15 (**+2**)	7 (**-2**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Abilità Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Udito e Vista Acuti. Rosella dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e sull'udito.

AZIONI

Multiattacco. Rosella effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

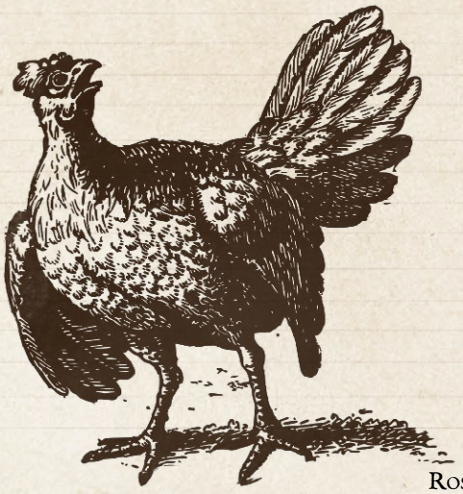
Becco. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Speroni. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Antico Vaso

Oggetto meraviglioso, leggendario

Se un personaggio versa all'interno dell'Antico Vaso del liquore, pronuncia la parola d'ordine e ne beve il contenuto, subisce gli effetti degli incantesimi *ristorare superiore*, *scacciare maledizione* e qualunque effetto di costrizione che lo affligge viene spezzato.



Rosella

Spade Scadenti e Sventurati Sortilegi

Lavoretto Crossover per Canaglie emerite (6° livello), scritto da Simone Romano e creato in collaborazione con Gremlins Project, Sword & Sorcery e Ares Games.

Sword & Sorcery è un gioco da tavolo Fantasy Cooperativo di Simone Romano e Nunzio Surace prodotto da Ares Games S.r.l.

Introduzione per le Canaglie

La Cricca si ritrova a dormire sotto il tetto della locanda All'Infernetto poco fuori le mura di Ianica Torva, una piccola città sul mare non lontano da Porto Patacca. Avete presente quei sogni talmente vividi da sembrare reali? Ecco, è proprio uno di questi che sta entrando di prepotenza nella mente addormentata di ciascuno di loro!

Il sogno mostra una gloriosa arena simile a quelle della perduta Plutonia, dove un mastodontico orco, armato di una pesante mannaia, sta sfidando un malebranche o un qualche diavolo riverso a terra nella sabbia.

Il gigante si prepara a vibrare un colpo urlando al suo avversario con tono di sfida "Alzati, a' cornuto, alzati!"

Poco prima che la pesante mannaia si abbatta sul combattente ferito, la visione sembra rallentare e fermarsi, e lo strano diavolo gira lo sguardo verso i sognatori tendendo la mano.

Retroscena per il Condottiero

Nella Grande Fandonia e nel cuore delle Contrade Dimenticate avviene a volte che congiunzioni astrali portino al sovrapporsi di mondi e piani differenti, dove tutto può succedere. Questo tipo di fenomeni celesti sono ritenuti dai sapienti e dai maghi del Regno degli eventi basati sull'astrologia e la Fandonia, rari e misteriosi, di cui ha poco senso trovare delle spiegazioni logiche. Così avviene per l'Arena di Aegis, un luogo astratto e mistico situato oltre il mondo, in cui le Canaglie potrebbero ritrovarsi se seguono i sogni e le istruzioni spirituali inviate loro da un misterioso "committente".

Dopo aver trovato la via per l'Arena, se riusciranno a sconfiggerne i campioni e a tornare indietro sulle proprie gambe, le Canaglie avranno un bel po' di cose da raccontare ai loro compari una volta rientrati al Covo. Peccato che mai nessuno crederà loro...

Scena 1 – Un brutto sogno

Il primo collegamento con la misteriosa impresa è un sogno inviato alle Canaglie da Adramelecco, un arcidiavolo interessato a prendere parte a una strana competizione fuori dal Regno.

Scena 2 – Per Aspra ad Aegis

Per raggiungere il luogo della Disfida, la Cricca deve prima raggiungere la cittadina di Aspra e sconfiggere il suo crudele signore, l'orco Folgorantilus.

Scena 3 – Verso il Grande Cancello

"Per aprire un Cancello Grande ci vuole una Chiave Grande!" recitano i proverbi. In questo caso è vero: le Canaglie hanno ora due lune di viaggio per raggiungere le Contrade Dimenticate, le pendici del Monte Meta e infine trovare il Grande Cancello che conduce all'Arena.

Scena 4 – L'Arena di Aegis

È il momento di partecipare alla Disfida: le Canaglie combattono contro orrendi gramellini e altri mostri a scelta del Condottiero, per guadagnarsi la possibilità di sconfiggere il Leone di Nemea.

Scena 5 - Il re dell'Arena

Nell'ultima battaglia della Disfida, le Canaglie devono sconfiggere il feroce campione di Aegis, il Leone di Nemea.

Conclusione

Che vincano o perdano questa incredibile tenzone, le Canaglie si ritrovano esattamente al punto di prima...

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Scena 1 – Un brutto sogno

Nel momento in cui la visione onirica si interrompe, ogni giocatore deve decidere cosa farà la propria Canaglia:

Tendere la mano per aiutare il diavolo a sottrarsi dall'attacco

La mano del personaggio sottrae il diavolo all'infausto destino. Quello, una volta rialzatosi davanti all'incredulo orco, si rivolge alla Cricca mentre si scuote via la sabbia di dosso, rivelando un corpo basso e deforme. "Quando veniva in visita giù da noi, il vecchio Durante degli Aligeri diceva sempre

> 'Fatti non fummo per viver come bruti, ma per seguir favori e ricompensa!' o qualcosa del genere... e voi, miei cari, sembrate essere stati coniati in tal guisa!"

Non fare niente e lasciare che l'arma ponga fine al suo destino

La corsa dell'arma si blocca completamente, così come il resto della scena, a parte il diavolo che in tutta tranquillità si toglie da quella scomoda posizione fissando la lama che stava per ucciderlo e poi girandosi si avvicina, stringe con decisione la mano alla Canaglia e vi si rivolge come fosse lì davanti ai suoi occhi!

> "Ho bisogno anche e proprio di questo: canaglie senza scrupoli! E voi, miei cari, sembrate essere stati coniati in tal guisa!"

A prescindere dalla scelta fatta, il sogno prosegue. L'arcidiavolo si presenta gesticolando con le mani, enfatizzando in modo bizzarro ogni sua parola, e dice:

> "Ho seguito le vostre disavventure fino a oggi. Il mio nome è Adramelecco e, SÌ! questo è un sogno, ma NO! non svanirà semplicemente aprendo gli occhi. Siete stati candidati, da me, come possibili campioni per una disfida speciale che si terrà nelle Contrade Dimenticate da qui a tre lune.
>
> A tre lune da oggi, la bianca sabbia dell'arena e il sangue non albergheranno più nei vostri sogni, bensì dinanzi ai vostri occhi! A proposito, vi converrà combattere al meglio delle vostre possibilità perché, al contrario di questo sogno dove schioccando le dita si può far svanire ogni pericolo, se non sarete all'altezza per voi non ci sarà scampo...
>
> Dalle vostre espressioni mi sembra di capire che non state afferrando molto delle mie parole, perciò sarò più diretto... tra poco vi sveglierete pensando di aver solo mangiato pesante, ma la macchia nera sulla vostra mano vi dirà il contrario! Avete tempo fino alla prossima luna per trovare e sconfiggere quel villano di Folgorantilus, un orco rifugiatosi non lontano dalla vostra attuale posizione, nei pressi di un piccolo villaggio nell'entroterra chiamato Aspra. Il dannato bestione possiede la Chiave Grande, l'unico oggetto che possa schiudere le porte per l'Arena di Aegis.
>
> Sebbene io sia certo della vostra ferrea volontà di aiutarmi, sappiate che la macchia che portate vi procurerà malasorte, prurito, dolori cocenti e morte qualora decideste di ignorare la mia richiesta... buon viaggio Canaglie, è ora di svegliarsi!"

Ovviamente all'alba il gruppo di Canaglie si sveglia e il sogno è più che reale, la macchia nera sulla mano non procura dolore fisico ma un leggero prurito e il suo continuo mutare di aspetto quasi fosse viva fa capire che non si tratta di uno scherzo!

Troppo forzato?

L'arruolamento delle Canaglie per questo Lavoretto potrebbe sembrare eccessivamente guidato, quindi ecco alcune dritte per renderlo più interessante per i giocatori e i loro personaggi:

- In passato le Canaglie hanno venduto l'anima a qualche arcidiavolo o hanno compiuto misfatti tanto atroci da essere condannati all'Inferno. Adramelecco mostrerà i contratti in essere, spiegando che ha rilevato le loro anime dagli altri contraenti, ed è disposto a strapparli se le Canaglie accettano la missione.
- Adramelecco è a conoscenza di informazioni indispensabili ai personaggi o in possesso di oggetti per loro utilissimi, per esempio per i loro retroscena personali, obiettivi individuali o per il Colpo Grosso che stanno architettando.
- Adramelecco promette alla Cricca un qualche oggetto particolarmente straordinario e perfino una reliquia o un artefatto di grande potenza. Quale sia dipende da come hanno reagito al dilemma della mano durante il sogno.
- Adramelecco promette un incredibile ammontare di denaro: dieci volte quanto guadagnano normalmente le Canaglie con i loro Lavoretti. Dopotutto i diavoli pos-

siedono tutto il denaro del mondo e ne dispongono a piacimento. Se accettano e vincono la Disfida, le Canaglie ricevono una lettera di credito da parte di Messer Mammona del Monte dei Fiaschi di Iena, che mantiene la promessa.

Adramelecco può cancellare le Malefatte e modificare le Taglie dei personaggi con uno schiocco di dita. Qualora lo volessero, può riportare le Malefatte delle Canaglie nei Regi Registri di Equitaglia alle tre Malefatte iniziali, cancellando tutte le altre.

Qualsiasi l'accordo in essere, Adramelecco è un diavolo legale e manterrà i patti... dopotutto avere una Cricca come questa da cui poter tornare per un favore futuro gli risulta comunque conveniente...

Scena 2 – Per Aspra ad Aegis

Mentre Ianica Torva si trova sulla costa d'Alazia, il borgo di Aspra è lontano diversi giorni di viaggio nell'entroterra della regione. Il villaggio che rappresenta la destinazione delle Canaglie è una cittadella robusta e fortificata, edificata a cipolla, con strade a cerchi concentrici che via via si restringono, inerpicandosi sui versanti del colle sino a culminare nella Piazza Superiore.

Le Canaglie entrano nel borgo da Porta Caprara, a sud, e vengono subito squadrate dagli abitanti.

In cima alla città, dentro una torre dell'orologio piena di complessi macchinari, vive il misterioso feudatario della zona, un orco dotato di grandi poteri chiamato Folgorantilus, che ha acquistato a caro prezzo da un mercante inesistente la Chiave Grande che può condurre all'Arena. Il costoso artefatto si trova adesso appeso al muro nella sua camera da letto, al primo piano della torre. L'orco non è affatto benevolo, ma per evitare guai con i popolani, che sfrutta come fosse il nobile locale, evita di vessarli e tormentarli, riservando le sue attenzioni più sgradite a criminali locali, banditi e stranieri.

Questo è il motivo degli sguardi e del fatto che le madri portano via i bambini alla vista dei nuovi arrivati: tutti sanno che la Cricca appena giunta in città farà presto una brutta fine.

Lorenzo Antognozzi (order #29028799)

La Torre dell'Orco

Folgorantilus verrà informato degli stranieri in città solo dopo qualche ora dal loro palesarsi a Porta Caprara. Se le Canaglie agiscono rapide, trovano qualcuno dei pochissimi ribelli disposto ad aiutarli contro l'orco; oppure, se si infiltrano in città di nascosto, hanno qualche vantaggio nell'assalto al mostruoso signore di Aspra.

Il complesso in cima alla città è costituito da una macina e un magazzino dove sono impiegati contadini e buoi, che lavorano ai laboratori di "Senape dell'Orco", la principale produzione di Aspra. Il mostro vive invece nella grande torre campanaria, che batte le ore regolarmente spingendo i cittadini alle varie fasi di produzione.

Con Folgorantilus (**orco cattivo**) c'è poco da trattare: è un mostro intenzionato a catturare e divorare a vista le Canaglie, e possiede la Chiave Grande che serve loro per partecipare all'Arena.

La Chiave può essere anche solamente rubata, ma se la Cricca sconfigge l'orco, la città intera cade nella confusione e si formerà una **folla inferocita** che potrebbe assalire le Canaglie. Dopo aver giustamente saccheggiato i tesori di Folgorantilus e presa la Chiave Grande, la Cricca potrà fuggire solo se sarà rapida e senza portarsi dietro troppi preziosi, ricchezza che i lavoratori vogliono subito ridistribuire.

Dopo queste imprese è assai probabile che le Canaglie vedano la propria Taglia aumentare di molto: Folgorantilus è comunque un pezzo grosso e un personaggio in vista della regione.

Scena 3 – Verso il Grande Cancello

Quella notte stessa, le Canaglie fanno nuovamente un sogno vivido, in cui Adramelecco torna a dare loro istruzioni.

> "Andate nel luogo più sperduto e dimenticato del Regno e dirigetevi alla Meta. Quando vi sarete giunti, andate nella direzione meno interessante. Da lì proseguite ancora smarrendovi ulteriormente, poi continuate infilandovi ancora in vicoli ciechi senza fine. Solo allora troverete il Grande Cancello."

Il mentore onirico dei personaggi allude alle Contrade Dimenticate e al Monte della Meta, che si trova nel suo cuore.

Alle Canaglie spetta il compito di attraversare qualche centinaio di miglia di regioni più o meno abitate, con quanto sgraffignato all'orco di Aspra e la chiave, per poi inerpicarsi verso il Monte della Meta: una marcia senza fine su piste sempre più lontane e sperdute. La buona notizia è che fin lì il viaggio scorre senza incidenti e dura tanto da permettere alle Canaglie di recuperare tutti i benefici di un riposo lungo.

Per trovare il Grande Cancello, la procedura è semplice: una volta alle pendici del Meta, bisogna prendere una delle Strade che non vanno da nessuna parte (vedi pag. 84 del *Manuale di Ambientazione*). Una volta superata la prova e i relativi incontri, prima di raggiungere il fondo si troverà una seconda Strada che non porta da nessuna parte, ancora più desolata della precedente, e poi, alla fine della seconda, un'ulteriore terza.

Alla fine della terza Strada che non porta da nessuna parte, è posto un enorme cancello di pietra e metallo eretto nel nulla, davanti al quale siede un gigantesco leone.

Il leone è lì a custodire la via e non attacca, a meno di non essere assalito. Girando attorno al cancello non avviene nulla di particolare, ma lanciando la chiave al leone, il bestione inizia a giocarci e il cancello si apre automaticamente. La via dall'altro lato rimane esattamente uguale, ma appena le Canaglie attraversano il cancello, un vento terrificante si solleva, e la polvere dell'altipiano si alza in una sorta di nube che acceca la vista di tutti.

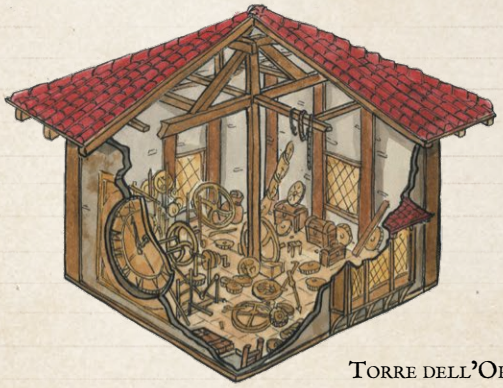
Quando la polvere si posa, la Cricca si trova in mezzo a...

Scena 4 – L'Arena di Aegis

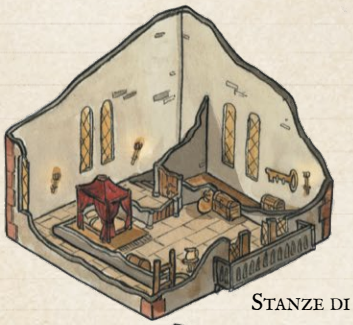
> "Sospesa tra il tempo e lo spazio giace l'Arena di Aegis, creata dagli maestri arcani della città di Artiglio per glorificare i più valorosi campioni di ogni dove!"

Questa è la descrizione che ogni abitante del mondo oltre il Grande Cancello darebbe di questo posto, ma per le Canaglie non vi sono parole per spiegare ciò che l'arena suscita: un'emozione radicata nel più profondo degli istinti primordiali... la lotta per la sopravvivenza del più forte!

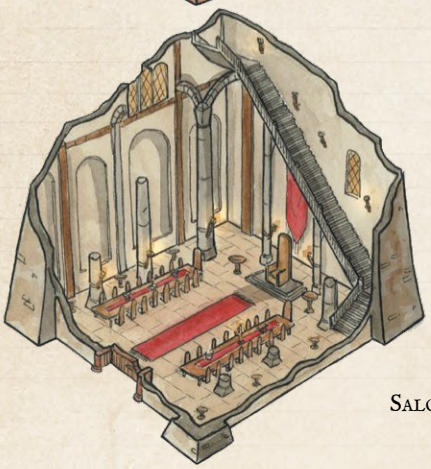
Anche la vista si confonde all'arrivo nell'Arena, poiché l'intero complesso risulta completamente sospeso nell'aria, con scale



Torre dell'Orologio



Stanze di Folgorantilus



Salone

che si attorcono, prospettive illusorie e capovolte e meccanismi di traslazione che confondono lo sguardo.

Abituati alla poracceria e a scenari straccioni, questo luogo risulta del tutto favoloso e fuori da ogni immaginazione: un miscuglio delle descrizioni mistiche di Urania, la Città Celeste, mescolate alle visioni allucinate provocate dalle erbe turchine.

La struttura è principalmente suddivisa in tre settori. La parte inferiore, dove i gladiatori si addestrano e si equipaggiano prima degli scontri. La parte superiore, che ospita il tempio degli dèi, la piazza dei trofei e il Podium, da cui i più abbienti ospiti godono degli spettacoli.

E infine la parte centrale, il Coliseum... il cuore pulsante dell'Arena di Aegis, teatro di ogni battaglia che si tiene in questo luogo fuori dal mondo.

Sembra proprio che la Cricca sia giunta esattamente al centro del Coliseum nel momento in cui la Disfida sta per cominciare. Il loro patrono, Adramelecco, li osserva dal Podium e sta già piazzando delle profezie contro di loro.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Due bronzee statue di gladiatori, ciascuna con le braccia aperte e arcuate come a raffigurare un grande scudo, fiancheggiano l'entrata. L'arcata sovrastante la soglia di ingresso riporta incise le parole *"Non guardate le mani, guardate le braccia!"*, un monito che rammenta che l'Arena di Aegis elargisce unicamente gloria o morte!

Una donna dall'aspetto imperioso si alza dalla tribuna degli oligarchi e inizia a proclamare un lungo discorso introduttivo.

> "Un numero senza fine di coraggiosi o stolti gladiatori ha varcato le porte dell'Arena... ognuno di loro convinto di essere il più forte e di meritare ricchezze e onori più di ogni altro; solo per poi ritrovarsi a terra, in fin di vita e implorante per una pietà che non gli verrà mai concessa! Poiché nessuna supplica viene mai accolta per coloro che hanno avidamente sorseggiato dall'amaro calice della sconfitta!
> Ma ciò non deve bastare a scoraggiare voi o nessun altro fra i presenti. Oggi, ciascuno di voi, fissando il cremisi che da tempo macchia la sabbia di questo colosseo, deve essere convinto che sarà il sangue dei suoi avversari a essere versato e non il proprio! Ebbene, se vi dimostrerete dei veri campioni... così sarà! Degli altri non resteranno altro che ombre e polvere!"

Al suono di queste parole, uno scrosciante applauso accompagna l'apertura dei cancelli dell'arena. Diversi gruppi di gladiatori e creature di ogni genere si riversano al suo interno dalle diverse celle sottostanti, pronti a una lotta all'ultimo sangue!

Ma il delirio della folla arriva al culmine con l'ingresso del campione indiscusso dell'arena, il Leone di Nemea! È con il suo possente ruggito che tutto ha inizio.

Combattimenti nell'Arena

La prima ondata di nemici con cui si affrontano le Canaglie sono i 12 terribili **Gramellini** di Onamor il Menagramo.

Sconfitti i gramellini, il Condottiero può descrivere le mischie ai vari angoli dell'Arena e aspettare di vedere le mosse dei giocatori. I mostri in gioco possono essere i più bizzarri, soprattutto mostri presi dal campionario di avversari di Sword & Sorcery – per chi li ha sottomano, oppure dai bestiari più generici del regolamento base. Finalmente il Condottiero può inserire anche in *Brancalonia* i peggiori e più trucidi mostri dei manuali, senza tema di avere creature del tutto fuori luogo!

L'Arena è anche il luogo dove poter incontrare eventuali alleati per la mischia o per il futuro, e qualche mostro o personaggio tipico di altre ambientazioni potrebbe cogliere l'occasione per infiltrarsi nel Regno al seguito delle Canaglie.

Scena 5 – Il re dell'Arena

Dopo 1d4 incontri trascorsi cercando di non farsi ammazzare, è il momento di incontrare il Re dell'Arena, un colossale uomo-leone alto ben più di un Morgante e completamente furioso per la lotta, che ha appena finito di trucidare tutti gli altri contendenti più forti!

È un gladiatore molto esperto e amato dalla folla. Nonostante la sua natura selvaggia rispetta le regole del combattimento poiché vuole dimostrare di essere il migliore senza ricorrere a trucchi o strategie meschine. La leggenda vuole che ormai combatta solo per dimostrare di essere il Re dell'Arena, non è interessato all'oro oppure a oggetti diversi da ciò che già possiede. È mediamente intelligente ed è in grado di parlare il Draconiano, sebbene con uno strano accento gutturale.

È il momento di sfidare il mitico **Leone di Nemea**!

Conclusione

Le Canaglie vincono lo scontro con il Leone di Nemea

La calma dettata dal rispetto per la morte di tanti gladiatori è brutalmente interrotta dalle urla della folla, quando il gigantesco Leone cade a terra! Gli spettatori sono letteralmente in delirio per ciò a cui hanno assistito... un gruppo di gladiatori venuti da una terra sconosciuta sono divenuti campioni di Aegis grazie al sangue degli avversari sconfitti, gesta degne degli Dèi dell'Arena!

Quando il clamore si attenua e dopo le attestazioni di stima da parte di tutti, l'impresario delle Canaglie Adramelecco balza giù dal podio e si prende la propria parte di trionfo. Poi, magnanimamente, rispetta la sua parte del patto, consegna quanto dovuto e ringrazia la Cricca per l'ottima prestazione e la bella figura che gli ha fatto fare. A un tratto, tutto diviene improvvisamente sfocato, i rumori ovattati, e un fastidioso formicolio si inerpica per le membra dei personaggi...

Le Canaglie perdono lo scontro con il Leone di Nemea

Le Canaglie cadono sul suolo imbrattato di sangue dell'arena una dopo l'altra, come mosche.

Il terreno sembra infrangersi sotto i loro cadaveri, senza interromperne la caduta. I personaggi precipitano nell'oblio e nell'oscurità mentre le voci osannanti della folla e il ruggito del Re dell'Arena si fanno via via sempre più lontane, più distanti, più inconsistenti...

... un attimo dopo, le Canaglie si risvegliano esattamente presso la locanda All'Infernetto di Ianica Torva, madidi di sudore e con le lenzuola intrise del loro sangue e sporche di sabbia dell'arena.

Sembra che siano trascorse davvero tre lune.

Il Condottiero ha la possibilità di agire a sua discrezione riguardo premi aggiuntivi da far trovare in locanda a una Cricca che abbia vinto lo scontro, così come conseguenze di un'eventuale sconfitta. Quel che è sicuro è che nessuno crederà mai a quanto è accaduto alle Canaglie!

Spada del Fervore

Arma (spada lunga) molto rara (richiede sintonia)

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Se il personaggio che la impugna ha subìto più della metà dei suoi punti ferita massimi, ottiene i benefici seguenti:

- Quando il personaggio colpisce con un attacco effettuato con questa spada magica, il bersaglio subisce 1d6 danni da fuoco extra.
- Il personaggio può usare un'azione per emettere un globo di luce. Ogni creatura che si trovi entro 4,5 metri dal personaggio e che esso sia in grado di vedere deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è accecata fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Gramellino

Umanoide Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 13
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (**+1**)	16 (**+3**)	12 (**+1**)	7 (**-2**)	14 (**+2**)	6 (**-2**)

Abilità Furtività +5, Percezione +4, Rapidità di Mano +7
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m
Linguaggi Volgare
Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche del Branco. Il gramellino dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del gramellino si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Cresta Uncinata. Una creatura che tocca il gramellino o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 3 (1d6) danni perforanti.

Azioni

Multiattacco. Il gramellino effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli. In alternativa può effettuare un attacco a distanza.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Invece di infliggere danni, il gramellino può rubare un oggetto minuscolo.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Sasso. *Attacco con Arma a Distanza:* +3 al tiro per colpire, gittata 4,5/9 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Reazioni

Scindersi. Quando un gramellino di taglia Media entra a contatto con un liquido a base d'acqua, si scinde in due nuovi gramellini se possiede almeno 10 punti ferita. Ogni nuovo gramellino ha un ammontare di punti ferita pari alla metà del gramellino originale, arrotondando per difetto.

I nuovi gramellini sono inferiori di una taglia rispetto al gramellino originale.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Leone di Nemea

Mostruosità Grande, legale neutrale

Classe Armatura 16 (armatura cuoio borchiato)
Punti Ferita 152 (16d10 + 64)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (**+7**)	18 (**+4**)	18 (**+4**)	11 (**+0**)	13 (**+1**)	16 (**+2**)

Tiri Salvezza For +11, Des +8, Cos +8
Abilità Intimidire +7, Intrattenere +7, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi Draconiano, Volgare
Sfida 9 (5.000 PE)

Impavido. Il Leone di Nemea dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

Bruto. Quando il Leone di Nemea colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Leone di Nemea fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il Leone di Nemea effettua tre attacchi in mischia.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Spada del Fervore. *Attacco con Arma da Mischia*: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 17 (2d8 + 8) danni taglienti.

Catena Uncinata. *Attacco con Arma da Mischia*: +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 14 (2d6 + 7) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (CD 17 per sfuggire), se il Leone di Nemea non sta già afferrando una creatura. Finché il Leone di Nemea afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 7 (2d6) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno.

Ruggito (Ricarica 6). Il Leone di Nemea emette un ruggito magico. Ogni creatura entro 9 m che fallisce un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 è spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Reazioni

Parata. Il Leone di Nemea aggiunge 4 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il Leone di Nemea deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Azioni leggendarie

Il Leone di Nemea può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il Leone di Nemea recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Il Leone di Nemea si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Il Leone di Nemea effettua un attacco in mischia.

Ruggito. Il Leone di Nemea usa il suo ruggito.

L'Ascesa della Rosa Nera

Lavoretto Crossover per Canaglie emerite (6° livello), scritto da Diego Fonseca, da un'idea di Andrea Coletti e Luca Bernardini e creato in collaborazione con Nova Aetas e Ludus Magnus Studio.

Nova Aetas è un gioco da tavolo con miniature di Ludus Magnus Studio ambientato in una versione alternativa e dark del Rinascimento, abitata da creature fantastiche e umanoidi combattenti.

Introduzione per le Canaglie

Dopo giorni trascorsi a girarsi i pollici nel covo, il Capobanda ha ben pensato di affidare alle Canaglie una nuova strampalata missione, per non farle troppo annoiare. A quanto farfuglia il grand'uomo, una misteriosa costruzione è apparsa al centro di Tauringa, circondata da una selva di fiori oscuri dalle spine avvelenate. È la Loggia della Rosa Nera: un luogo citato solo in un'antica storia dimenticata e che si dice sbocciare direttamente dall'Inferno o da un altro mondo...

Il consiglio cittadino ha promesso un bel malloppo per coloro che riescano a entrare e uscire dalla Loggia con le proprie gambe, riferendo cosa si trova al suo interno.

Le Canaglie si trovano di fronte alla Loggia al calar della notte e devono trovare il modo di entrare all'interno dell'edificio, per scongiurare l'eterno crepuscolo che si prepara per il Regno.

Ma prima, con l'anticipo versato dal Capobanda, ci sta bene una bella mangiata di pesce alla Piola del Pio Polpo, l'osteria che si trova proprio di fronte il luogo ove è apparsa la Loggia...

Retroscena per il Condottiero

L'Avvento della Rosa Nera è un'avventura speciale creata insieme a Ludus Magnus Studio. Nell'Italia rinascimentale alternativa che fa da sfondo alle vicende di Nova Aetas Renaissance, il popolo tribale dei Primaevi, composto da un insieme di razze del mito quali fauni, centauri e minotauri, vive nascosto nelle zone più remote e fitte dei boschi italiani.

Questi individui in genere evitano il contatto con gli umani ma un piccolo gruppo di fauni, guidati da un capo carismatico che si fa chiamare Alabastro, ha deciso che è il momento per i Primaevi di alzare la testa e affrontare ad armi pari gli odiati umani.

Alabastro è riuscito a introdursi nottetempo nella Loggia della Rosa Nera di Torino, il palazzo della corporazione dei maghi più potente d'Italia, e ha messo le sue zampacce su un artefatto di immane potenza, noto come l'Occhio di Gaea. Non essendo in grado di comprenderne davvero il potere, Alabastro e i suoi hanno causato una traslazione mistica dell'intera struttura e di tutti i suoi residenti nel cuore della Tauringa, a Falcamonte del Regno: un evento paradossale che ha fatto apparire la misteriosa Loggia nel centro della città.

I primi a incuriosirsi sul palazzo apparso dal nulla sono stati i malandrini della banda di un certo Mingoldo, un criminale di strada di Tauringa, che sono entrati di soppiatto nella Loggia e hanno preso possesso delle sue stanze più esterne. Mingoldo e i suoi sono anche venuti in contatto con i loro "pari" della banda di Alabastro, e i due gruppi di tagliagole si sono accordati sulla base della reciproca convenienza: a Mingoldo e i suoi interessa solo rapinare e sgozzare gli intrusi falcamontesi che vengano a esplorare la Loggia, mentre Alabastro vuole comprendere come aggiogare il potere dell'Occhio e tornare nell'Italia di Nova Aetas.

Scena 1 – Al Pio Polpo

Le Canaglie cercano un luogo in cui riposare prima di avventurarsi nella Loggia della Rosa Nera. Qui sentono le prime dicerie su quello strano edificio apparso dal nulla.

Scena 2 – La Porta Fantasma

Seguendo le indicazioni raccolte, o perdendosi tra i rovi, le Canaglie trovano un passaggio nel fitto intrico di rampicanti che circonda la Loggia e riescono a entrare.

Scena 3 – Mingoldo e i suoi ladroni

Non appena si avventurano all'interno, vengono attaccati dai malandrini di Mingoldo e avvistano una creatura misteriosa e sconosciuta: uno dei fauni di Alabastro!

Scena 4 – Il Cortile dei Capri

Al centro del cortile del palazzo si trovano l'accampamento di Alabastro e il Cuore di Gaea, e la Cricca dovrà farsi largo con l'astuzia o con le armi.

Scena 5 – Il Drago di Spine

Giunti di fronte al Cuore di Gaea, le Canaglie si trovano a dover affrontare un ultimo, terrificante nemico.

Conclusione – Un Nuovo Mondo

Al termine delle loro vicissitudini, le Canaglie potrebbero trovarsi nel mondo di Nova Aetas, una versione alternativa del Regno, in uno strano luogo chiamato Italia...

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Scena 1 – Al Pio Polpo

La Piola del Pio Polpo si trova lungo l'argine del grande fiume Stura che taglia Tauringa a metà. A quanto pare, è l'unica osteria della città specializzata in questi gustosi molluschi di acqua dolce e in un altro orrido cibo locale: il lamprè, grandi paranze di nauseanti pesci succhiasangue del fiume. La sala in legno è intrisa di umidità e i fumi che si alzano dai due pentoloni sul fuoco riempiono l'aria di olezzo di pesce vecchio.

Dietro il bancone, un vecchio rattrappito con il grembiule sporco pulisce stancamente delle stoviglie dentro un tinello di acqua grigia, mentre un'anziana signora, la moglie stando ai suoi assalti verbali rivolti all'uomo, si agita andando a destra e sinistra e riempiendo brocche di vino e scodelle di zuppa.

Sono la signora Lia, tenutaria ufficiale della bettola, e Tonio di Tonno, suo marito e lavapiatti. Tonio è un uomo vecchio e stanco. L'unica cosa buona che la vita gli ha dato è di essere diventato sordo, così da non dover più ascoltare la moglie. Parla poco, e quel poco lo strascica, rendendolo del tutto incomprensibile.

Di tanto in tanto, dal retrobottega, si affaccia il figlio dei due, Fulvo di Tonno, un uomo sulla quarantina, tutto muscoli e peluria. Porge pugni di lamprè alla madre che smette di lanciare improperi, lo accarezza e lo bacia sulla fronte. Fulvo guarda sempre torvamente tutti i clienti prima di tornarsene in cucina. Se le Canaglie alzano i toni, specie se si lamentano della cucina, Fulvo esce guardandoli male per un po'. La gente di zona non ama trovarselo contro, quindi sono soliti calmarsi, ma se le Canaglie non abbassano le penne, Fulvo (CN umano **malvivente**) scatena una Rissa cercando di buttarli fuori dal locale.

I gruppetti di avventori sparsi per la sala fumosa parlano quasi tutti dell'edificio ricoperto di rampicanti e spine apparso una luna fa in città, proprio a pochi passi dalla Piola. Le autorità hanno inviato già birri e mercenari a studiare l'accaduto, e perfino un drappello di guiscardi, una coppia di scaramanti vortigani e un menagramo del Regno delle Due Scille pare vi si siano dedicati, tutti senza alcun successo.

Nel migliore dei casi, questi inviati sono stati respinti o non sono riusciti a trovare un accesso allo strano edificio. Altrimenti, sono spariti senza lasciare tracce. Perfino i tentativi di dare fuoco ai rampicanti, esorcizzare il palazzo o abbatterlo al suolo hanno provocato effetti mistici disturbanti che si sono propagati in tutta la città, come tempeste di fulmini violacei o scariche folgoranti.

Insomma, "alla Loggia della Rosa Nera non gli devi rompere le scatole", come si dice ormai da queste parti.

- Gli avventori della Piola giocano alle Minchiate su due differenti tavoli. Ridono sguaiati e si urlano contro a ogni mano. Alcuni di loro hanno i denti verdi e continuano a ciancicare e poi sputare a terra delle alghe umide che tengono dentro dei barattoli di vetro sul tavolo. Volendo, ai tavoli c'è posto anche per le Canaglie, se vogliono giocare. Se gli avventori vengono trattati bene e si riesce a farli parlare, alcuni indicheranno Pinello di sottecchi: "Lui è qualcuno che potrebbe saperne di più", è il messaggio sottinteso.
- Davanti al fuoco, su tre sgabelli, altrettanti individui fumano la pipa. Due di loro sembrano lupi di mare esperti: barbe lunghe, tatuati fino alla fronte. Uno ha la pelle rugosa di chi è stato troppo al sole e una barba incolta e nera come la pece; l'altro è un silenzioso individuo dalla pelle scura e praticamente glabro. Il terzo del gruppo, un tipo dalla parlantina veloce, occhi da topo di cui uno totalmente storto, e giusto la pelle per coprire le sue ossa, è Pinello Occhio Peolo. Indossa una giubba di cuoio malconcia; il pettorale sembra essere stato strappato in due di recente da qualcosa di grosso, e Pinello mostra con fierezza la ferita sul petto, sotto l'armatura rotta.
- Mandragola e Loto sono due stranieri, anch'essi interessati alla loggia. Mandragola è un elegante dotato dal fare teatrale, forse uno scaramante o un ciarlatano, mentre il suo braccio destro, Loto, è un moraceno alto e grosso. Hanno già capito che Pinello ne sa qualcosa di più, ma non intendono condividere queste informazioni con le Canaglie e vorrebbero anche loro interrogarlo in privato.
- Pinello Occhio Peolo faceva parte della banda di Mingoldo che poi è stata assalita dai fauni di Alabastro al primo incontro con i Primaevi dentro la Loggia. Mentre i suoi compagni venivano malmenati dai fauni (per poi trovare un accordo), Pinello scappava dall'edificio, incapace da solo di rientravi in alcun modo. Superare una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 12, fa sbottonare Pinello, il quale spiegherà di non voler più tornare nella Loggia, ma che è disposto a spiegare, se ben ricompensato, come lui e i suoi compagni sono riusciti a entrare. Se lo si prende particolarmente con le buone, Pinello consegna anche una benda verde alle Canaglie, simbolo della sua vecchia banda; la benda potrebbe aiutare a convincere Mingoldo che le Canaglie sono amiche, una volta all'interno della Loggia.

Scena 2 – La Porta Fantasma

Quando i Primaevi hanno attivato il Cuore di Gaea, oltre a traslare la Loggia della Rosa Nera nel cuore di Tauringa, hanno provocato alcuni altri effetti portentosi:

- I maghi della Rosa Nera, e tutto quello che aveva in sé anche una sola scintilla di potere arcano, si sono tramutati in ombre inconsistenti e inquietanti, ma incapaci di nuocere o interagire con il nostro mondo.
- L'esterno del palazzo è imbevuto di potenti incantamenti, che lo rendono impenetrabile a ogni incantesimo o effetto magico.
- Il Cuore di Gaea, per proteggersi da altre possibili minacce, ha isolato l'edificio ricoprendolo di una vera e propria selva di rampicanti spinosi, che terminano in fiori simili a rose nere. Provare a tagliare questa macchia è inutile, perché le spine e i rami ricrescono a velocità innaturale; inoltre, chiunque entri in contatto con le spine subisce 1d4 danni perforanti e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1d6 danni da veleno.

L'unico modo per entrare nella Loggia è quello della Porta Fantasma: poiché una delle porte di accesso alla Loggia era permeata da potenti incantesimi, adesso è divenuta una porta umbratile e spettrale, nascosta dalla vegetazione più fitta in un ingresso laterale del palazzo. Per trovare tale accesso, le Canaglie devono superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18; se hanno ottenuto l'informazione da Pinello alla Piola del Pio Polpo possono effettuare la prova disponendo di vantaggio.

Scena 3 – Mingoldo e i suoi ladroni

Da diversi giorni, la banda di Mingoldo si è insediata nelle stanze più esterne della Loggia, in accordo con Alabastro, e taglieggia quei pochi che riescono a passare dalla Porta Fantasma, magari ancora confusi e indeboliti.

Alla vista delle Canaglie snudano le armi e si preparano a ripetere per l'ennesima volta il copione già eseguito.

La banda di Mingoldo è composto da 4 **tagliagole**, 1 **veterano** e 1 **cultista fanatico**.

Al terzo round di combattimento, un'orribile creatura fa la sua apparizione. È uno dei **primaevi**, un essere bipede dalle zampe di capro, il volto gonfio e distorto, enormi muscoli e agghindato di strane pelli e dischi di metallo d'oro tenuti assieme da preziose catenelle. Mandato a sorvegliare i tagliagole di Mingoldo, il Primaevo si lancia sugli invasori per dare manforte agli alleati di Alabastro.

Se la Cricca riesce a togliersi di torno questi vili profittatori, il Primaevo è sicuramente la creatura più interessante da ispezionare. Se ci sono dei prigionieri, questi possono rivelare buona parte di quanto accaduto nei giorni scorsi e svelare il mistero della Loggia (tranne i segreti del Cuore), indicando il cortile interno dove si radunano e attendono i Primaevi di Alabastro.

Scena 4 – Il Cortile dei Capri

Inoltrandosi nel cuore della Loggia, le Canaglie si aggirano tra saloni, scalinate e corridoi di antica e corrusca eleganza, tutti immersi nell'oscurità o nella costante penombra. I lussi e gli artefatti prodigiosi della gilda della Rosa Nera sono tutti tramutati in ombre e immagini illusorie, evanescenti e fumose, e così gli abitanti del palazzo.

La ricerca tra le camere non offre nulla di interessante, se non la sensazione di un passato inquietante e di una coltre di misteri ancora inesplicabile.

Dopo questo girovagare, ben presto la Cricca arriva al centro della struttura, che si apre in un vasto cortile alberato e colonnato. È qui che sono accampati i Primaevi, circondando il Cuore di Gaea, posto al centro del cortile.

Alabastro e altri 5 **primaevi** si trovano qui ma, non sono particolarmente vigili, a meno di non essere stati avvisati dell'arrivo di nuovi intrusi.

Sicuramente, a meno di non tentare un approccio diplomatico davvero ben pensato, la loro prima reazione è quella di attaccare ogni intruso nel loro quartier generale.

Mentre il loro leader, Alabastro, resta nelle retrovie intonando canti arcani, i suoi si gettano nella mischia per frapporsi tra le Canaglie e il loro capo.

Dopo 2 round di combattimento giungeranno altri 2 **primaevi** che si trovavano di guardia altrove, attirati dal rumore.

Scena 5 – Il Drago di Spine

Il Cuore di Gaea assomiglia a una grossa pigna di colore verde smeraldo, con venature nere, che è spuntata al centro del cortile, avvolgendo tutte le proprie radici, virgulti e rampicanti attorno a una vecchia fontana in pietra nera che sorgeva in mezzo alla Loggia.

In un modo o nell'altro, il Cuore è anche il vertice mistico e naturale di tutti i rovi e le spine che si dipanano lungo l'edificio e lo circondano all'esterno, nonché il responsabile degli incantamenti di protezione che circondano la struttura.

La sconfitta di Alabastro causa un senso di minaccia nel Cuore, che attiverà il suo ultimo sistema difensivo: i rampicanti del cortile si ritirano e si avvinghiano attorno al "cuore" formando un immenso **drago di spine e rose,** che attacca tutti i presenti nel cortile con le proprie sferzate. La formazione del drago richiede 2 round, durante i quali tutti i fauni ancora in vita inizieranno a fuggire dal cortile il più velocemente possibile sparendo tra le stanze in penombra della Loggia.

In questi 2 round le Canaglie potrebbero attaccare il **drago di spine e rose** mentre si forma; in tal caso il drago si formerà con un numero di punti feriti mancanti pari alla metà dei danni inflitti dalle Canaglie nei 2 round.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Dopo 3 round dalla formazione del drago, arriveranno in soccorso delle Canaglie **Mandragola** e **Loto**, che utilizzeranno incantesimi di protezione e cura per dare una speranza di sopravvivenza alla Cricca.

Nota: *Il Condottiero può anticipare o ritardare l'arrivo del duo, in base all'andamento del combattimento.*

Quando il Drago di Spine viene sconfitto, i rampicanti della Loggia cadono in terra avvizziti e il cuore sembra tornare inattivo. A quel punto, la Loggia della Rosa Nera inizia la sua transizione mistica per tornare nell'Italia di Nova Aetas.

Conclusione – Un Nuovo Mondo

Se le Canaglie non escono dalla torre in tempo, si troveranno catapultati nel mondo di Nova Aetas, nel cuore dell'Accademia della Rosa Nera di Torino. E naturalmente, nessuno ha molto interesse ad accompagnarli nel loro mondo.

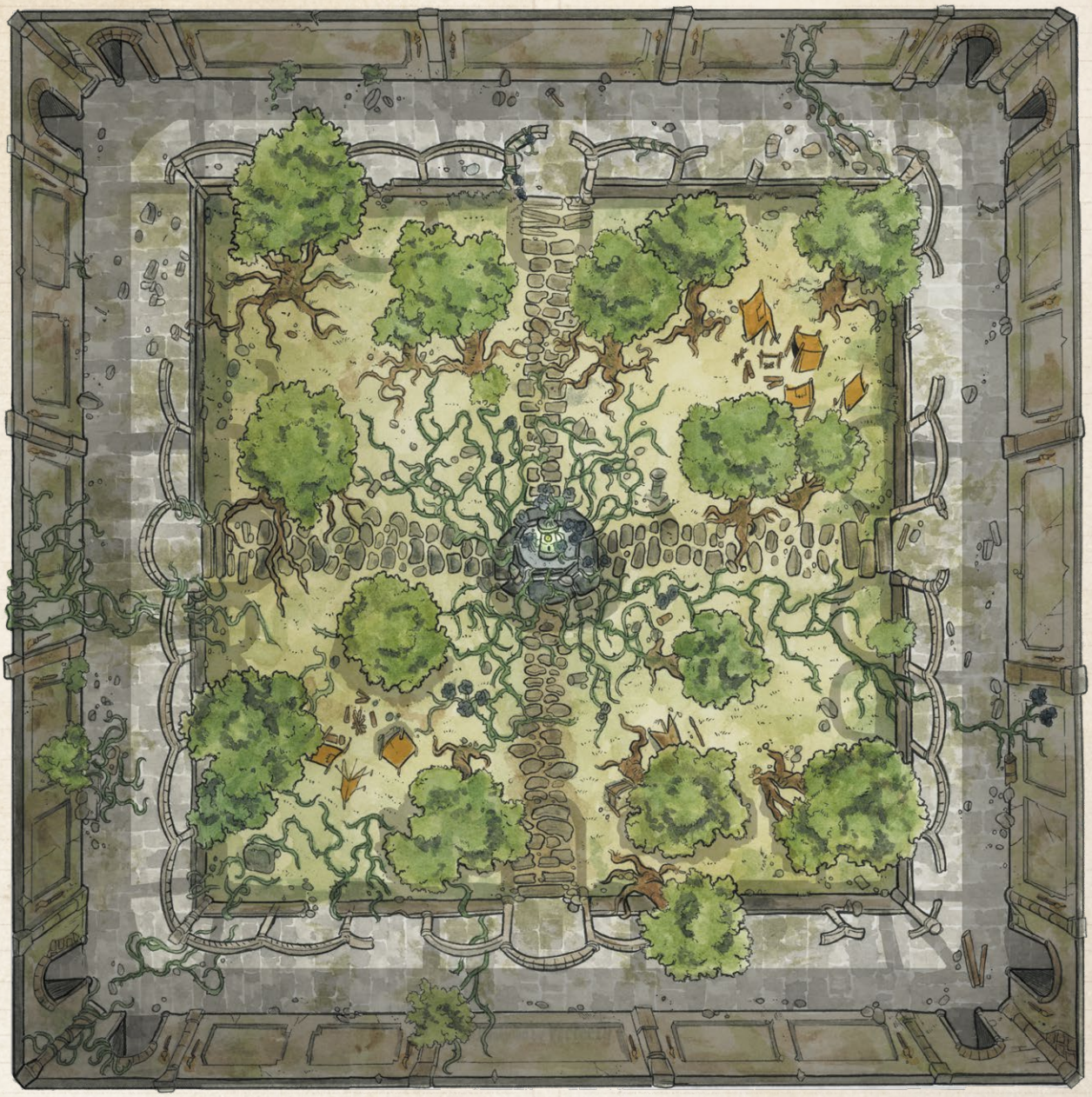
Chi li aiuterà?

Indagheranno sui fauni esplorando le vicine cittadine italiane, squassate dalla guerra tra Venezia e il papato?

Riporteranno la pietra alle sacerdotesse dei Primaevi per ottenere la loro amicizia?

O magari incontreranno gli eroi protagonisti delle vicende di Nova Aetas Renaissance per forgiare un'alleanza e ritrovare la via di casa?

Il futuro è nelle mani delle Canaglie!



Alabastro

Alabastro è un **satiro** con le seguenti modifiche:

CAR 18 (+**4**)

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore di Alabastro è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Alabastro può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *beffa crudele, dardo tracciante, luci danzanti*
2/giorno ciascuno: *blocca persone, immagine speculare, suggestione*
1/giorno ciascuno: *arma spirituale, trama ipnotica*

Loto

Loto è un **dragone**.

Mandragola

Mandragola è un **sacerdote** con le seguenti modifiche:

Classe Armatura 15 (giaco di maglia e scudo)
Punti Ferita 37 (5d8 + 15)
COS 16 (+**3**)

Primaevi

I primaevi sono **satiri**.

Alabastro

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Drago di Rose e Spine

Drago Enorme, neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 189 (18d12 + 72)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (**+5**)	14 (**+2**)	18 (**+4**)	13 (**+1**)	15 (**+2**)	14 (**+2**)

Tiri Salvezza Des +6, Cos +8, Sag +6, Car +6
Abilità Intimidire +6, Intuizione +6, Percezione +10
Sensi Percezione passiva 20, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m
Linguaggi -
Sfida 10 (5.900 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 16 (2d10 + 5) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Soffio Urticante (Ricarica 6). Il drago esala una nube di polline urticante in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno e non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Azioni leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Artiglio. Il drago effettua un attacco con gli artigli.

Attacco di Coda (Costa 2 Azioni). Il drago effettua un attacco con la coda.

"Torino, anno del Signore 1522.
La Loggia della Rosa Nera, custode della magia perduta,
si appresta a eseguire il rituale che sancirà l'incoronazione
del nuovo Gran Maestro... ammesso che il silenzioso
guardiano della Loggia glielo permetta.
La Guerra della Rosa Nera ha inizio."

- Cronache della Nova Aetas -

Apollonia, la Testa della Scilla

Approfondimento sulla Capitale del Sud di Brancalonia

La città di Apollonia è una delle prime colonie fondate dagli Arcaici nel sud del Sinistro Stivale, all'epoca conosciuta come Magna Arcaica. Già splendida al tempo della fondazione di Plutonia, situata tra un porto pescoso e riparato e una pianura fertile e opulenta, Apollonia divenne ben presto una delle città principali del Mare di Mezzo. Allo stesso tempo, mentre le sue navi commerciali solcavano i flutti e toccavano i porti di mezzo mondo, l'entroterra diventava oggetto di una rapida espansione e si trasformava in una campagna ricchissima, da cui giungevano sulla costa incalcolabili quantità di grano, olio, vino e bestiame.

Assieme all'intera Volturnia e alla Torrigiana, Apollonia ricadde sotto il controllo dei Plutoniani già nei primi secoli di espansione del Patriziato, ma si assoggettò in maniera abbastanza pacifica, con l'ingresso delle principali famiglie arcaiche nel governo. Da allora, Apollonia prosperò fino all'estrema opulenza, divenendo uno dei principali porti dell'Impero e una delle sue città simbolo.

Dopo la caduta, Apollonia passò dalle stelle alle stalle e i suoi incommensurabili tesori d'oro e arte vennero depredati in infinite occasioni. Una volta compreso che l'Impero era concluso e che ormai ogni regione e città doveva badare di nuovo per sé, i Magnati di Apollonia trasformarono il centro in una città stato portuale e tornarono lentamente ad arricchire.

Durante i secoli centrali del Millennio, alcuni re e imperatori di passaggio tornarono a guardare alla città come a una colonia utile e a stanziarvi fondi ed eserciti, fino a farne una sorta di "capitale del sud". Perfino il celebre Fregarico II la volle come una delle capitali del Regno delle Due Scille, assieme alla zagarese Elefanta, e la considerò la "testa" della Scilla del nord nei suoi vessilli e nelle monetazioni dell'epoca.

Terminato anche lo sfortunato dominio di Fregarico II, ad Apollonia rimane il Viceré, che in teoria attenderebbe da secoli il ritorno di un qualche regno, così come avviene a Elefanta.

La verità è che oggi i Viceré di Apollonia, i principi Caraffa, governano a malapena la città e la contrada circostante, con un minimo di influenza che si espande per la Volturnia. Incapaci di competere per mare con i vortigani e i lungarivesi, o di espandere ulteriormente il proprio dominio, oggi questi sovrani e tutta la loro decadente corte di nobili, arricchiti, cicisbei, maggiordomi, cavalieri, profittatori e servitori sono in grado solo di guardare a se stessi e al poco che rimane loro della passata magnificenza, cercando in ogni attimo di arginare lo scorrere delle ricchezze dalle loro mani, come fosse sabbia che fluisce via tra le loro dita.

Nonostante i Magnati di Apollonia tentino da tempo di recuperare il prestigio perduto, la città e la regione circostante non sono note per le loro armate di ventura, i condottieri e i soldati: i fondi e l'organizzazione per mettere su compagnie consistenti ed eserciti regolari mancano in questi luoghi da troppo tempo. Al contrario, il sottobosco criminale è vivacissimo e da tempo la città si distingue per i suoi criminali dal cuore d'oro: truffatori, ciarlatani, falsari, venditori di reliquie, finti mendicanti, corsari, balordi, contrabbandieri, ladruncoli, affondatori, ricettatori e guappi di ogni tipo, spesso uniti dalla necessità, dall'empatia verso i diseredati e dal sostegno del popolino, che li preferisce nettamente ai violenti e ai prepotenti della Vicarìa. Non è però ben chiaro chi siano davvero i bravi guaglioni e chi i fessi... dopotutto anche i guappi più carismatici spesso possiedono ricchezze esagerate che nascondono anche ai loro compari, e la loro bontà d'animo è solo di facciata...

Il centro di Apollonia è costituito da immensi palazzi aristocratici trasformati in condomini popolari, mentre a ridosso delle sue mura, quelle che erano ville con appezzamenti terrieri sono divenute campagne suddivise tra cento proprietari, orti, stalle e rioni popolari. L'impoverimento degli ultimi secoli non ha tuttavia fiaccato lo spirito della gente di Apollonia, nei cui visi si riconoscono ancora a distanza di secoli molti tratti arcaici: tutti gli Apolloni si sentono principi, artisti, filosofi e liberi cittadini, e anche nel più umile dei pezzenti è facile intravedere saggezza popolare, orgoglio e nobiltà d'animo. Un altro tratto fondante della gente del luogo è quello rivolto alla teatralità, alla musica e all'arte.

Apollonia è una città di terrazze e balconi: la gente vi si affaccia come dalle quinte di un teatro, e il teatro è la città stessa: tutti mettono in scena un dramma, una passione, un dolore da piazza. Si dice che la gente di Apollonia non recita mai: è la loro vita che è teatro.

Anche la vocazione culinaria di Apollonia è una delle più note e opulente del Regno, anche a causa di una millenaria tradizione di banchetti, pranzi di gala e osteria che affonda all'epoca arcaica.

Cucinieri, cantinieri, pasticceri e rosticceri di questa regione sono rinomati in tutta Occasia e molti sono i manicaretti tipici che vi si possono assaggiare, sia nelle bettole più popolari che al desco di nobili e signori: pasta, pizza, sfoglie e ogni sorta di intingolo, sempre basandosi sui sapori forti e tradizionali della cucina popolare, che piacciono anche ai signori.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Licenza Antoniopsent (Order #5902619)

Legenda per le Canaglie

1. **Castel del Colle.** Da secoli la residenza dei Viceré di Apollonia e il centro del potere e della società cittadina. Qui non solo dimorano i nobili della famiglia Caraffa e i loro alfieri, ma si trovano anche gli uffici amministrativi principali, tutti in mano a duca-conti, principi e marchesi. Chi voglia aver a che fare con la decadente corte del Viceré Fernando Caraffa di Rosso alla Spina deve ottenere udienza o attendere di essere convocato a Castel del Colle. Ai piedi del colle si estende il rione dei Casali, una zona lasciata libera da costruzioni per motivi di sicurezza cittadina, dedicata a coltivazioni, stalle e canili sfruttati dai castellani.

2. **Rione Vicariato.** Questo quartiere popolare situato a ridosso delle mura e all'ombra del Castello della Giustizia è stato eretto dai Viceré per accogliere funzionari, birri, piccoli amministratori e servitori di rilievo. È il meno povero dei quartieri poveri e il meno ricco di quelli ricchi, e anche la criminalità altrove così diffusa ne è quasi completamente assente.

3. **Castello della Giustizia.** Al contrario del ricco ed elegante Castel del Colle, questa tetra e robusta fortezza è la sede del Giustiziario e di tutta l'amministrazione della legge cittadina. In particolare questa è la principale caserma dei birri e degli armigeri di Apollonia, qui si trovano le sale di giustizia e la sede di Equitaglia, nonché diversi uffici di azzeccagarbugli che svolgono le contorte, elefantiache e incomprensibili pratiche burocratiche della legge regionale. Accanto alla fortezza si trova Porta Campana, da cui escono per compiere le loro esercitazioni i fanti e i cavalleggeri di stanza alla fortezza. La porta è così chiamata perché lì si trova l'orologio principale che segna lo scandire del tempo, con i rintocchi che riecheggiano per tutta la città.

4. **I Decumani.** Le tre principali vie interne che attraversano la città parallelamente alla costa rappresentano il cuore di Apollonia e uno dei suoi nuclei storici più antichi. Qui i palazzi, ricchi o poveri, contano secoli di vita e di storia, e molti rioni e cortili rappresentano delle enclavi quasi "indipendenti", dove le famiglie si conoscono e susseguono da generazioni, formando legami inscalfibili. I Decumani sono anche il cuore della "guapperia" apollona, la piccola malavita ribalda ma di buon cuore (quasi sempre), che differisce da quella prepotente e vessatoria dell'Onorata Società.

5. **Porta Ventosa.** La via principale di accesso alla città, punto d'inizio della strada ben curata che prosegue a nord verso Porto Patacca, una delle più frequentate del Regno. Chi giunge in città con almeno un carro a quattro ruote, per commerciare o come ambulante, deve passare obbligatoriamente da questo cancello.

6. **Borgo Mercato.** Questo rione abbastanza ordinato e laborioso sorge attorno a Piazza Mercato, il centro della vita popolare cittadina. Qui confluiscono le derrate provenienti dalla campagna e dalla Strada Ventosa, il pescato e le merci giunte dal porto e gli oggetti di uso comune delle botteghe del centro

7. **Porto.** Il rione del porto è uno dei più antichi della città, ma i vecchi ruderi sono stati distrutti da secoli, per fare spazio a capannoni, moli e magazzini. Qui attraccano ogni giorno navi mercantili provenienti da ogni parte del Mare di Mezzo e, nonostante la dogana, si stima che il contrabbando rappresenti la metà dei traffici complessivi che vi si svolgono. Sul fondo del mare antistante i moli è ancora possibile però vedere i resti della città arcaica, parzialmente inabissata millenni prima. Attorno a essi nuotano ancora oggi sirene e tritoni, creature considerate protettrici della città e che nessuno osa disturbare.

8. **Castello dell'Uovo.** Quest'antichissima fortificazione, oggi diruta e abbandonata, risale alla fondazione stessa della città, quando gli Arcaici posero le loro colonie sulla vicina Isola di Fischia e su questa sezione di costa volturniana. Distrutto e ricostruito molte volte, il vecchio Castello Marino viene oggi chiamato "dell'Uovo" per via di un colossale e leggendario uovo di dragone marino che vi sarebbe stato nascosto nei sotterranei da uno degli antichi proprietari, il mago plutoniano Virginio. Per esplorare i segreti del castello giungono in città ogni anno molti guiscardi e tombaroli, che trovano sempre in un modo o nell'altro la maniera di intrufolarsi tra le rovine, sfidando i chitemmorti e i folletti che vi si aggirerebbero. Come da tradizione, nessuno torna mai indietro.

9. **Maschione Frangese.** Un altro dei grandi castelli cittadini, in particolare il Maschione Frangese è utilizzato per controllare il porto della città e come prigione. I suoi sotterranei soffocanti, i ferri dei suoi aguzzini e le sue labirintiche segrete sono proverbiali tra i criminali di Apollonia, che raccontano anche del feroce Petruscolo. Si tratterebbe in questo caso di un crudele serpente marino che avrebbe trovato una via d'accesso alle prigioni e ogni notte verrebbe a portarsi via uno dei carcerati.

10. **Quartieri Mozarabi.** Tutti i rioni della parte meridionale della città, in parte orti, in parte borgate popolari, in parte alloggi per viaggiatori e stranieri, sono noti come Quartieri Mozarabi, dalla grande presenza di questa popolazione. Questa è una delle zone del Regno più infiltrate dalla criminalità e raramente i birri vi vengono a mettere il naso. Qui l'Onorata Società di Volturnia ha il suo quartier generale e le coltellate fioccano giorno e notte.

Lorenzo Antognozzi (order #29026799)

Legenda per il Condottiero

1. **Piazza Apollona.** Questo piccolo e raccolto slargo prospiciente il porto è dedicato ad Apollona, la sirena che avrebbe indicato ai coloni arcaici il miglior punto dove fondare la città. Per ringraziarla, i naviganti venuti dal mare avrebbero dato il suo nome al centro ancora da fondare e le avrebbero dedicato la Fontana della Sirena, poco distante. Questo luogo è particolarmente frequentato di notte, da guappi, cantori, musicisti e innamorati, che vengono qui a comporre serenate amorose e sonate malinconiche. Si dice che l'influsso delle sirene sia qui ancora percepibile, e che le composizioni ideate o eseguite in questo luogo siano particolarmente ispirate. Altri affermano che alcuni musicisti che qui vengono a suonare alla luce della luna non siano altro che membri del popolo del mare, tornati sulla terraferma a esibirsi con i terricoli come un tempo e a insegnare loro i segreti del canto e del mandolino.

2. **Cattedrale di Donna Lama.** Legata al rito vaticinale, è consacrata a Donna Lama nei suoi attributi di Nostra Signora della Dormizione Profonda e della Consolazione. Accanto alla cattedrale si trova il Palazzo Oroscopale e qui fanno capo tutti i prelati e i monaci della città. Traboccante di ori, donativi, reliquie e lussuosissimi abbellimenti, la Cattedrale custodisce anche l'ingresso alla Reale Cappella del Tesoro di San Diospiro. Il santo, uno dei protettori della città, era una marionetta sacra cittadina, anzi, un "legnasanta", come si dice in Volturnia, le cui reliquie ogni anno producono una miracolosa manna, oggetto di culto. La ricchezza del Tesoro della Cattedrale è leggendaria, ma la devozione popolare fa sì che in chiesa non si possa rubare neppure uno spillo, pena la caccia all'uomo da parte dell'intera città, compresa in prima fila la criminalità organizzata, peraltro devotissima al santo e a Donna Lama stessa.

3. **Conservatorio dei Turchini.** La "Cappella di Canto e Musica della Pietà dei Turchini", più nota come Conservatorio dei Turchini, è una delle più celebri scuole di musica del Regno e forse la più peculiare, visto che è dedicata solo alle marionette. Nella città del canto e della musica, infatti, molti impresari hanno scoperto che pinocchi, pupi e "legnasanta" hanno delle voci acute e legnose che mantengono per tutta la vita e ne fanno degli eccellenti "soprani naturali". I maestri del conservatorio impartiscono agli iscritti un'educazione artistica eccelsa, tanto che, dopo essere usciti da tale accademia, gli artisti sono accolti con onori e ricche somme di denaro in qualsiasi compagnia teatrale o corte del Regno. Il celebre Farinello è il più noto di costoro e si esibisce solo al Teatro Saccagnarlo di Apollonia, il più antico delle Due Scille, o alla corte dei Caraffa.

4. **Casa del Principe.** In un sottotetto all'ultimo piano di un anonimo caseggiato dei Decumani si dice abiti un nobile decaduto, Stramonio Griffo Sirenas Flangelo DucaContes Timeno Perfidogenito Gagliardo de Furtis di Costantinapoli, che per molti è uno dei pretendenti al trono del Regno. In apparenza, Stramonio de Furtis non ha alcun interesse alla Corona di Ferro e si guadagna da vivere come attore e mecenate. In realtà, il Principe altri non sarebbe che una Grande Taglia ormai ritiratasi dagli affari, brigante gentiluomo dai mille volti, sceicco, barone, politico, frate, venditore di fontane. La sua abilità nell'arte del trasformismo e le spiccate doti attoriali gli hanno garantito per decenni il successo in colpi impossibili per normali ladruncoli di cui è pieno il Regno. Ma vi è altro, che pochi sospettano. Secondo voci riservatissime, il Principe altri non sarebbe che il leggendario "Nonno", il capo supremo di tutti i Fratelli di Taglia, la cui autorità segreta sarebbe mediata solo dagli Zii e dalla Mamma Santissima. E ha un piano.

5. **Vico Bonafficiata Vecchia.** Questa stradina anonima e fuori mano è nota in città perché è la sede di banchi di pegno, sale da gioco, ricettatori di merce impegnata e profeti. Nonostante ad Apollonia giochi, profezie e scommesse siano affari quotidiani che si svolgono a ogni angolo delle strade, è qui che si possono piazzare le puntate più assurde e spettacolari.

6. **Locanda della Cagliantesa.** Nel cuore dei Quartieri Mozarabi si trova la bettola più malfamata di Apollonia, interamente gestita dagli sgherri dell'Onorata Società e luogo di scambio per tutti gli affari più loschi e pericolosi. Venirsi a cacciare da queste parti necessita di un motivo davvero valido, un aggancio compiacente e di preparazione a una montagna di guai.

7. **Locanda dei Viceré.** Anche questa locanda appartiene di fatto all'Onorata Società, ma al contrario della Cagliantesa, qui il crimine è tenuto nascosto dietro pizzi e velluti, e lo stile è quello di un palazzo reale, ricco di lussi e dotato di personale altamente selezionato. La sera qui è possibile trovare Don Crispano in persona, i capifamiglia e i più ricchi vicari della Società, impegnati a mangiare, bere e godersi spettacoli d'eccezione. Tanto ricco è l'ambiente che per gli avventori comuni ogni servizio costa quattro volte il prezzo normale, ed è possibile trovarvi sciantose, cortigiane, cavalieri, teatranti, impresari, guiscardi, prelati, azzeccagarbugli, magnati e aristocratici, e perfino membri della famiglia vicereale. Di contro, la selezione all'ingresso è del tutto arbitraria e rigorosa, ed è impossibile entrarvi per chi indossa equipaggiamento scadente, manca di invito o appartiene a razze o classi viste di cattivo occhio.

8. **Ossario delle Terresante.** Attraverso la Chiesa della Santissima Morte del Carpino si entra dentro la più grande catacomba di Apollonia e una delle maggiori del Regno, l'Ossario delle Terresante. In un dedalo sconfinato di stretti cunicoli, grotte colossali e passaggi ipogei dimenticati sono

seppelliti milioni di cadaveri appartenuti alle innumerabili generazioni di viventi che si sono succedute in città. I Frati della Buona Morte da secoli depongono quaggiù i resti dei cari estinti e li compongono in forme e decorazioni sempre nuove, complici le condizioni interne dell'ossario che preservano perfettamente scheletri, mummie, carcasse e altri resti. Innumerevoli anche le storie di incontri con guli, chitemmorti, mummie, fantasime e morti di ogni genere che quaggiù hanno la loro dimora eterna, compreso Don Raffaello, nientemeno che un arcangelo della Cinquina che si troverebbe lì sotto e starebbe da secoli arruolando la sua compagnia di ventura di morti, per chissà quale scopo.

9. Mercato dei Poverelli. Con questo nome strappalacrime, si tiene ogni giorno ad Apollonia la più grande rivendita a cielo aperto di merce rubata, falsificata e contraffatta del Regno. Qui è possibile trovare praticamente qualsiasi cosa sia possibile vendere o comprare, da animali feroci in gabbia a ciarpame magico, il tutto assolutamente di qualità scadente o contraffatta. Inoltre, rispetto al comune prezziario, queste merci sono di solito più economiche del 10-20%, ma è spesso necessario trattare con i venditori e, in alcuni casi, stare attenti che questi non rifilino dei "pacchi" conclamati: foderi di armi vuoti, armature di latta inservibili e pozioni di acqua fresca...

10. Pizzeria di Porta Tramontana. Questa ampia e celebre bettola, circondata da un cortile aperto occupato da decine di tavoli, sorge nei pressi della porta muraria da cui prende il nome ed è la più antica e famosa pizzeria di Apollonia. I prezzi sono popolari, la qualità eccelsa e il proprietario Mastro Canicola si fa vanto di servire da bere e mangiare a tutti, qualsiasi la razza, il partito o il borsello. L'unico problema è quello di trovarvi posto, perché la prenotazione costa un tarallo, sempre pagato avanti e non rimborsabile. A fronte di tale spesa, anche in caso non si avesse altro da spendere, Canicola servirà acqua fresca e pizza bianca a volontà.

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

A

Abate di menare 77
Acchiapparatti - Nuovo Archetipo Ranger 32
Accrocco di Reliquie 79
Alimentale di Polenta 73
Ambiti 76
Apollonia, la Testa della Scilla 153
Apollonia - Legenda 155
Apollonia - Legenda per il Condottiero 156
Arlecchino 60
Arma glassata 48
Arma spariscente 48
Assicurazione 50

B

Background 36
Banchetto dei poveri 50
Barbaro 21
Bardo 22
Bavalischio alla cacciatora 87
Bollo di qualità 51
Bravo - Nuovo Archetipo Marziale 24
Brighella 17
Burattinaio 12
Burattini 16
Bussola rotta 48

C

Cacciaspiriti 77
Cacciatore di reliquie 36
Cacciatorina e Bafforosso 60
Calandrone 18
Calcio Penumbro 64
Cappellani Militari 76
Cappuccioni 76
Cassoeula d'ungumano 85
Cavalier Servente - Nuovo Giuramento Sacro 30
Chierici vaganti 75
Chierico 23
Ciarpame Magico 48
Cintura della forza mediocre 48
Claustrali 76
Congegnere - Nuovo Archetipo Ladresco 26
Contropiede 65
Covo dei mangiaruggine 74
Crimini, la CittàCupola 129
Crimini - Legenda 131
Crimini - Legenda per il Condottiero 132
Crollo di detriti 74

D

Domenigatti 76
Donna Lama 75
Dotato 8
Dottor Mutandone 17, 60

E

Elmo di Scippo 48
Emanazione angelica 51
Eresiarca - Nuova Origine Stregonesca 33
Esistenza Fandonica 70
Esorcismo 52
Esorcista - Nuovo Dominio Divino 23

F

Favore della folla 65
Fili 14
Flauto d'osso d'esorcista 48
Folletti 71
Frate di Menare 78

G

Geppetto 15
Gora dell'eterno fetore 74
Guadagnare la palla 65
Guappo - Nuovo Collegio Bardico 22
Guardia Svanzica - Nuova Tradizione Monastica 28
Guerlocco , 17
Guerriero 24

I

Impresario 37
Ingresso in campo 65
Innamorato 38
Invasione di campo 65

L

Ladro 26
L'Arcangelo Giorello , 17
L'Ordine del Biscione 81
Lucignolo 40

M

Mangiafuoco 15
Mantello di Fandonia 49
Marchio incandescente 52
Miracolari Scalzi 76
Monaco 28
Mondare 52
Montanaro - Nuovo Cammino Primordiale 21

N

Nocche di San Gonnello 49
Nuria (o anguana) all'acqua pazza 84

O

Ordine del Mitile Ignoto 81
Ostellieri 81

P

Padellao e Fornao 60
Paladino 30
Palandrana 60
Pantegano 10
Passatore 41
Personalità 36
Piuma d'angelo 49
Porta segreta con sorpresa 74
Prega e Depreda 77
Prelato 42
Pulcinello 18

R

Racconto agghiacciante 52
Ranger 32
Razze 7
Reliquari 76
Romualdo 18

S

Savi 76
Scatto verso il punto 65
Sentiero dei nidi di insetti 74
Sequenza Calcio Penumbro 65
Sequenza del Lavoretto 65
Sirena di mortale 83
Sostituzioni 65
Spezzatino di gulo con carciofi e tate 86
Staffetta 43
Statuetta del potere meraviglioso: Toro di Ghisa 49
Stregone 33
Suolo pericoloso 74

T

Talismante - Nuovo Patrono Ultraterreno 34
Tarantasia, il Covo del Biscione 119
Tarantasia - Legenda 121
Tarantasia - Legenda per il Condottiero 122
Tarascone 19
Taratatà 18
Tattica 65
Teatro di Fandonia 14
Tirchione e i Meschinelli 60
Tombolari 81
Torma di giocattoli rotti 19
Tradizione del burattinaio 14
Tritone accomodato 88
Truffaldino , 19

V

Vortiga, La Regina dei Mari 99
Vortiga - Legenda 101
Vortiga - Legenda per il Condottiero 102

W

Warlock 34

Lorenzo Antonguzzi (price #29026753)

ACHERON

Il fantastico italiano è Acheron Games

WWW.ACHERON.IT

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. ***Definitions:*** *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"*
2. ***The License:*** *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*
3. ***Offer and Acceptance:*** *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*
4. ***Grant and Consideration:*** *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*
5. ***Representation of Authority to Contribute:*** *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*
6. ***Notice of License Copyright:*** *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*
7. ***Use of Product Identity:*** *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*
8. ***Identification:*** *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*
9. ***Updating the License:*** *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*
10. ***Copy of this License:*** *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*
11. ***Use of Contributor Credits:*** *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*
12. ***Inability to Comply:*** *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*
13. ***Termination:*** *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Licenza Attribuzione-Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia

Lorenzo Antonuzzi (order #29028790)

Spaghetti Fantasy

BranCalonia

Il gioco di ruolo Spaghetti Fantasy di **Zappa e Spada**

Baldanza!

Il Macaronicon è il primo modulo ufficiale di espansione per Brancalonia - l'ambientazione Spaghetti Fantasy per il gioco di ruolo più giocato al mondo!

Questo manuale è una raccolta del materiale sbloccato durante la campagna di crowdfunding del gioco, realizzata nella primavera del 2020.

In questo volume trovate:

- Nuove opzioni per le Canaglie del Regno. In particolare una nuova classe, il Burattinaio, con due sottoclassi dedicate, dieci nuove sottoclassi, tre nuove razze, due nuove sottorazze della marionetta e tante nuove opzioni di background.
- Un carrozzone pieno di nuovo equipaggiamento di ogni genere.
- Un tanto al chilo di nuovi incantesimi e invocazioni ai Santi.
- Una serie di approfondimenti su molti aspetti dubbi o misteriosi di Brancalonia: dalla Fandonia alle reliquie, dalla natura delle marionette all'uso dei mostri in cucina.
- Nuove creature e avversari, come l'Accrocco di Reliquie e il Folletto.
- Sette lavoretti scritti per l'occasione, da una squadra di Magnifici Sette del gioco di ruolo italiano e internazionale.
- Quattro approfondimenti su altrettante città del Regno, comprensivi di mappe dettagliate, luoghi segreti e spunti di avventura.
- E tanto altro ancora...

Epic Party

Acheron

Ignoranza Eroica

WWW.ACHERON.IT

Lorenzo Antognozzi (order #29026790)